148 SAYFA

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL



ŞUBAT/2000

www.level.com.tr • Sayı: 2000/02 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

LEVEL HIT 1999

1999'un en iyi oyunları

PLANESCAPE TORMENT

TAM ÇÖZÜMLER

Tomb Raider IV

Gabriel Knight III

Byzantine

İLK BAKIŞ Soldier of Fortune, Alone in the Dark 4...

İNCELEMELER Quake 3, Slave Zero, Faust, Opposing Force...

PLAYSTATION Gran Turismo 2, Twisted Metal 4, Evil Zone, Vigilant 8 Second Impact ...

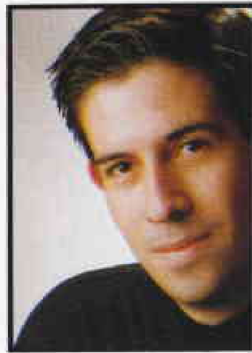
HERKESE ÜCRETSİZ COMPEX FUAR DAVETİYESİ

EDİTÖRÜN NOTU

Daha iyi olanı geçmek için birşeyleri değiştirmeye çalışmak, taktire değer bir harekettir. Ama zaten bir numara olanın, mükemmele ulaşmak için risk alması liderlere özgüdür. İşte biz bunu yaptık. Türkiye'de bilgisayar oyunları konusunda akla gelen ilk ve en güvenilir kaynak niteliğindeki Level, kendini tamamen yeniledi. Prensip edindiğimiz "Değişmeyen tek şey, değişimdir" ilkesi çerçevesinde yeni yıla, iki senedir her ay görmeye alıştığınız değişikliklerin çok ötesinde, çok büyük bir yeniden yapılanma çalışması içinde giriyoruz.

Nereden başlasam bilemiyorum. Hepinizin dergiyi aldığınızda farkettiğiniz müthiş sayfa artışından mı girsem acaba konuya? Ocak sayısında 108 olan sayfa sayımızın, bu ay için düşündüğümüz değişimi kaldırmayacağını anladığımızda, ani ve yerinde bir kararla 148 sayfaya çıktık. Bu da demek oluyor ki bundan böyle çok daha dolu bir içerikle karşınızda olacağız.

Veya Türkiye'de bir bilgisayar dergisinin giriştiği en büyük yatırım olan Byzatine: Sırlar Labirenti'nin orijinal ve Türkçe versiyonunu sizlere ulaştırabilmemizin nasıl mümkün olduğundan mı bahsetsem? Byzantine: Sırlar Labirenti'ni sizlere sunabilmek için 40 bin dolarlık bir yatırım yaptık. Toplam 6 CD'den oluşan bu eseri 3 aylık bir süre içinde sizlere sunacağız. Ve Byzantine tamamlandıktan sonra tam sürüm oyun geleneğimiz devam edecek. Ama bu sefer 1998 ve 1999 senelerinin en büyük hitlerini sunacağız sizlere. Vereceğimiz oyunların hepsinin isimlerini şu anda söylemem mümkün değil, ama şöyle bir tüyo verebilirim, bu oyunların arasında 98 ve 99 yıllarında bütün dergilerden "Yılın Oyunu" ödülünü almış olan iki oyun bulunuyor.



Sinan Akkol
Yazı İşleri Müdürü

İçeriğimizin nasıl değiştiğine gelince. Gördüğünüz gibi okuması daha kolay bir formata geçtik. Uzun zamandan beri planladığımız değişimleri, sayfa sayısının artışıyla birlikte daha kolay gerçekleştirme imkanı bulduk. Mesela, donanım bölümü. Yeni teknolojinin çığ gibi eskiyi yutarak ilerlediği şu dönemde gerçek bir oyuncunun, oyunla ilgili donanımlardan habersiz kalmaması gerekiyor. Bunu düşünerek, donanım bölümünü tam 16 sayfa yaptık. Haberleri, Teknik Servis köşesi ve ürün incelemeleri ile artık çok daha doyurucu bir formata sahip olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim.

Strateji Ustası da gelişimden nasibini aldı tabii. Artık sadece en son oyunların, çok detaylı ve gerçekten TAM çözümlerini bulacaksınız Strateji Ustası sayfalarında. Bu ay, Gabriel Knight 3 ve Tomb Raider: The Last Revelation ustalarımızın ellerindeydi. Takıldığınız bir yer olursa kendilerine mail atmaktan çekinmeyin.

Tabii bunca değişikliği editör kadrosunda değişiklik yapmadan sırtlamamız mümkün olamazdı. Bir çoğunuzun tanıdığını zannettiğim Tuğbek Ölek, Serpil Ulutürk, gerçek bir Strateji Ustası olan Eser Güven bu sayıyla birlikte aramıza katılıyorlar. Hepsine sizin adınıza Level ailesine hoşgeldiniz diyorum.

Aslında hiç bahsetmek istemiyorum ama, böyle köklü bir gelişimin ardından dergimizin fiyatında bir miktar artış yapmamızın, mantıklı bütün okuyucuların kabul edeceği bir gerçek olduğuna inanıyorum. Basit bir maliyet hesabı yapalım. Yüzde 40 oranında bir sayfa artışı, üçüncü bir CD, ve durmadan artan rutin maliyetlere karşılayabilecek kadar ufak bir fiyat artışı yaptık. Umarım bizi anlayışla karşılarsınız.

Ve bunca yenilikten sonra göreceksiniz ki, Level'da değişmeyen bir tek şey var: Biz. Samimiyet. Sıcak kanlılık. Profesyonel azim ve amatör ruhun birleşimi. Level'ın görünüşü değişebilir, ama ruhu hep aynı kalacak.

Geçen ay giriş yazımda belirttiğim gibi, yeniden yapılanma süreci içinde hepimiz çok yorulduk. Resmen iki ay içinde üç dergi hazırlamak zorundaydık, her ay ortaya çıkan ve size geç ulaşmamıza neden olan aksilikleri göz önüne alınca bunun ne kadar zor olduğunu anlayabilirsiniz. Ve şu an, inanın klavyenin üzerine yığılmamak için kendimi zor tutuyorum. Ama mutluyum, çünkü artık sadece Türkiye'nin en yüksek tirajlı dergisi değil, aynı zamanda en iyi dergisi olan Level'ı sizlere yüzümüzün akıyla ulaştırabildik. Az daha unutuyordum, bunca hengamenin arasında, dördüncü yaşımıza da girmişiz çaktırmadan. Kutlu olsun bize. Şimdi, Gökhun'un eğer Şubat sayısı vaktinde yetişirse bizi Uludağ'a götüreceği yönünde bir söylemi vardı. Unutmamıştır umarım, çünkü artık daha kalabalığız (yoo, ne tehdidi ?!)

Sevgi, daima umduğunuz yerde olsun.

LEVEL VOGEL

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Cem Şancı cemsanci@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@level.com.tr
Kağan Ünaldı kunaldi@level.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım
Didem İncesağır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü Özlem Cenker, Ayten Çar
Reklam Koordinatörü Gönül Morgül
Reklam Müdürü Şebnem Karabıyık
Reklam Servisi Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
Reklam Trafikeri Aynur Kına
Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733
Abone Servisi Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu, Ayten Akgüre, Ebru Epik
Dağıtım Servisi Nebi Danacı
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti
Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Baskı Asır Matbaacılık Ltd. Şti. Tel: (212) 283-8438
Dağıtım BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. 231/3 80380 Kasımpaşa İSTANBUL Tel: (212) 297-1724 Pbx Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi Serra Yurtman, Batur Odar
Ankara Büro 4. Cad. 73. Sok. 8/1 06450 Öveçler ANKARA Tel: (312) 480-5939 Faks: (312) 480-5958 E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Cinemaware Yeniden

Bundan 14 yıl önce Commodore 64'lerle birlikte Defender of the Crown diye bir oyun girmişti hayatımıza. Aynı oyun kısa süre sonra Amiga sahibi şanslı çocukların da hastalığı haline gelmişti. Bu, oynayanların aklından bir daha çıkmayacak türden, zamanın koşullarına göre düş gibi bir oyundu. Grafikleri, oynanışı, mantığıyla oyun dünyasına yepyeni bir bakış açısı kazandırmıştı. Defender of the Crown'da parçalanmış Britanya'nın iç savaş ortamında Norman'lara karşı Saxon şovalyelerini yönetiyordunuz. Hem de bir krala yakışır şekilde tüm maharetlerinizi göstererek. Ülke çapında stratejiler geliştirmek, turnuvalarda düşmanlarınızın zırhını mızrağınızla süslemek ve gerektiğinde hayatınızın aşkını hain Norman'ların zindanlarından kurtarmak için göğüs göğüse çarpışmak... Evet, tüm bu heyecanları Defender of the Crown'da yaşamıştık.

Bu büyük girişimin arkasında kendilerine Cinemaware adını veren bir grup tasarımcı vardı. Bu hızlı girişin ardından onların ismini çok sık duyar olduk. Aah, ah... ne güzel günlerdi o günler. Sonra zaman geçti. Takvimden yapraklar düştükçe her şey gibi oyun dünyası da değişmeye, yeni bir şekil almaya başladı. 90'ların başına geldiğimizde oyun endüstrisinde yaşanan hızlı değişim birçok firma gibi Cinemaware'in de sonu oldu. Bir dönem insanların hayatını değiştirmiş olan bu isimler sessizce geri çekildi. O dönemin baş döndürücü hızı içinde onları hatırlayan da pek olmadı. Tabii bu kadar dramatik değil ama biraz Can Dündar romantizminin kimseye zararı dokunmaz sanırım.



Bugün, 2000 yılına geldiğimizde, yani son oyunu Wings'i yayınlamasının üstünden dokuz yıl geçtikten sonra Cinemaware tekrar aramızda. Bundan sonraki amaçları Cinemaware ruhunu diriltmek, oyunculara basit ama derinliği olan oyunlar sunarak unuttukları tatları hatırlatmak ve oyun dünyası için bitti sanılan bir dönemi yaşatmak.

Bütün bunlar Amiga çocukları için çok sevindirici. Çünkü çocukluğunu Amiga oyunlarıyla geçirenler bugünün ışıltılı oyunlarına rağmen 80'li yılların tadını bir türlü yakalayamadıklarından yakınıyorlar sürekli. Ama oyunlarla PC'ye geçişten sonra tanışanlar için Cinemaware'in geri dönüşü pek bir şey ifade etmiyor olmalı. Halbuki devasa karıncalar tarafından istila edilen bir kasabada huzuru sağlamaya çalıştığınız role-playing ve strateji karışımı It Came



from the Desert'ı, TV Sports serisini, korsanlara ve azılı düşmanlarınıza karşı savaşırken bir taraftan da sevgili prensesinizi korumaya çalıştığınız Sinbad'ı ve Cinemaware'le birlikte hayatımıza giren daha pek çok oyunu unutmak mümkün değil.

Tabii aradan bunca zaman geçtikten sonra Cinemaware eski kadrosunu toparlama şansına sahip değil, onun yerine çocukluğu bu oyunlarla geçmiş Cinemaware fanatiklerinden oluşan azimli ve yetenekli bir grup gençle başlıyorlar işe. Açıkladıklarına göre ilk planları arasında eski oyunlarının devamlarını yapmak var. Bu devam oyunları arasında muhtemelen It Came from the Desert, Defender of the Crown ve Wings gibi popüler oyunlar da olacak.

Bütün firmaların teknolojilerini yarıştırarak oyun ürettiği bir zamanda Cinemaware gibi önemli olanın oyunun içindeki ruh olduğunu söyleyen bir girişimin ne kadar yaşayacağı ya da başarılı olacağı şimdilik bilinmez. Ama bu başlangıcın en azından heyecan verici olduğu bir gerçek.



Adı X-COM Olmasa Da...



-COM severler serinin yeni oyunu için beklemeye devam ededursun, taktik kombat oyunları türü adı X-COM olmayan yeni bir oyuna kavuşuyor. İsimlerini Magic & Mayhem'den de hatırladığımız X-COM'un geliştiricisi Mythos Games ekibi ve yayıncı Bethesda firması şimdilik adı Dreamland olarak açıklanan yeni bir strateji-taktik kombat oyunu için kolları sıvadı.

Hikayeye göre, insan ırkının, bir yaratık saldırısı sonucu yok olma tehdidi altında olduğu yakın gelecekteyiz. Tüm insanlık için bütün umutların tükenmek üzere olduğu bir sırada Terran Liberation Army adında bir savunma birliği kurulur ve insanlığın kaderi bu birliğin ellerine bırakılır. Çok sınırlı miktarda silahla ve yeterince gelişmemiş bir teknolojiyle oyuna başlayan oyuncunun görevi bir yandan kendi savaş teknolojisini iyileştirirken bir yandan da tüm dünyayı sarmış olan yaratık istilasını sona erdirmek.





Ama daha önce o kadar çok oyunda bunun üstesinden geldik ki yeni bir yaratık istilası heyecan bile vermiyor. Mythos keşke daha yeni bir şey sarsaydı başımıza.

Oyun sırasında dünyanın birçok yerinde üsler kurup yaratıklara karşı savaşacaksınız ve yürüttüğünüz savaş boyunca kullanabileceğiniz çok sayıda silah ve araç çeşidi olacak. Ancak yaratıklara karşı üstün olabilmek için sürekli araştırmalar yapmak ve yeni teknolojilere ulaşmak zorundasınız. 3D grafiklerle ve güçlü bir motorla desteklenen Dreamland şimdilik son derece iç açıcı görünüyor. Oyunun 2000 sonunda tamamlanması bekleniyor. Demek ki Mythos'un bizi yok etmek için yanıp tutuşan yaratıklarından uzak, huzurla geçirebileceğimiz tek bir yılımız kaldı.

Rogue Spear Ek Görev Paketi



ed Storm bu ay gayet sıkı çalıştı ve Level haber sayfalarının en skorer oyun tasarım ekibi olmayı başardı (bir dergi ofisinin mutfağındaki kahve kavanozu içinde tek gram kafein kalmazsa, yaklaşan sabah saatlerinin etkisiyle, editör de böyle NBA anonslarından bozma haber girişleri yazar. İtiraz etmeyin). Demek istediğim, Red Storm bir adet Rogue Spear ek görev paketi çıkaracağını açıklayarak Rogue Spear oyuncularını ellerindeki görevleri bir an önce bitirmeleri konusunda uyardı (demek istediğim, kahve bitti!). Paket Nisan ayında çıkacak ve Rainbow ekibi Urban Operations başlığı altında bugüne dek üstesinden geldiklerinden çok daha zor ve tehlikeli görevlere soyunacak. Çünkü bu kez olaylar şehrin içinde geçiyor, yani her an serseri bir kurşun masum bir insana isabet edebilir.



Masum bir şehir insanının ölmesinden daha korkunç olansa bu ölümün "mission failured" ibaresiyle görevi baştan oynamanızı gerektirecek olması (nasıl biter yaa, kahve olmadan nasıl ayakta durur insan bütün gece).

Rogue Spear kendini kanıtlamış bir oyun, biliyorsunuz. Dolayısıyla Urban Operations'ın da hayal kırıklığı yaratmayacağı kesin. Üstelik zorlu konusuyla, dünyanın en büyük ve bilindik şehirlerinde alacağınız birbirinden farklı görevleriyle, yeni multi-player senaryolarıyla, yeni silah çeşitleriyle oyuncular için yepyeni heyecanların kapısını aralayacak gibi görünüyor (çok uzun ve içinde çok fazla "yeni" geçen bir cümle oldu ama biliyorsunuz işte, kahve bitmiş).

Bizden Duymuş Olmayın

ASC Games yöneticileri sürekli aksini söylüyor ama söylentiler de dinmek bilmiyor. Artık konuyla ilgisi olmayanlar bile merak etmeye başladı, ASC kapanacak mı kapanmayacak mı? Bu gidişle bu soru borsadaki trendleri etkileyecek güçte bir spekülasyona dönüşecek. Son olarak şirketin CEO'su Steve Grossman konuştu ve "valla nerden çıkarıyorlar böyle şeyleri, anlamıyorum" anlamına gelen birkaç cümle söyledi. Grossman'ın söylediğine göre sadece ekipten bazı insanlar ayrılmış ancak ASC 3D aksiyon oyunu Werewolf: The Apocalypse'in yapımına aynı kadroyla devam ediliyor. Bunun dışında Jeff Gordon ve TNN Motorsports'un prosedüründe de bir değişiklik yok. Ama nedense hala sürüp giden bir takım söylentiler var.

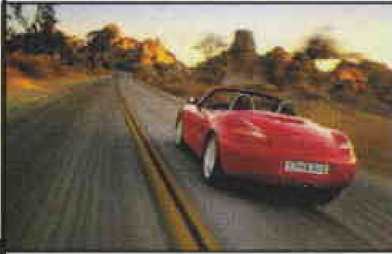


Çıktığı günden itibaren online RPG oyuncularının hayranlığını kazanan EverQuest film oluyor. Gerçi bu bilgi EverQuest'i yaratan ekip Verant Interactive tarafından henüz doğrulanmadı ama bilirsiniz, ateş olmayan yerden duman çıkmaz (sonuçta bu da bir çeşit habercilik anlayışı). EverQuest'ten ilginç bir film çıkarılabileceği kesin ama oynamayı izlemeye tercih edenleri ne kadar memnun edeceği tartışmaya açık. Özellikle de filmden oyuna ya da oyundan filme dönüştürülen hikayelerin genellikle başarısızlığa uğradığı düşünülürse EverQuest dahil bu tip projelerin tamamına soğuk bakmamız anlayışla karşılanmalı.



Need for Speed 5 Hızla Geliyor!

Bir süredir beklediğimiz üzere, yeni bir Need for Speed'in tozu dumana katarak üzerimize doğru yaklaşmakta olduğu haberini aldık sevgili okuyucular. Electronic Arts'ın çok sevilen bu arcade yarış serisinin son oyununun adı Need for Speed: Porsche Unleashed olacak ve isminden de anlayabileceğiniz gibi oynayanlara bir Porsche çılgınlığı yaşatacak. Hele de bu efsanevi spor arabalara özel bir ilgisi olanlar için kaçırılmayacak bir



güzellik. Çünkü oyunda Porsche'lerin en eski modellerinden en yenilerine kadar tüm tarihi bulunuyor. İster 1948'in Roadster'ini ister en yeni Porsche olan 2000 Porsche Turbo'yu kullanabilirsiniz.

Porsche Unleashed'i iki yeni modda oynayabileceksiniz. Bunlardan biri arabanızı satın alıp zamanla yeni parçalar ekleyerek adam etmeye çalıştığınız kariyer modu. Diğer yeni modda ise sürüş kabiliyetinizi sınayan görevleri tamamladıkça ödüllendirileceksiniz. Ve tabii oyunda "ben böyle şeylerle uğraşamam, yarışımı yapar giderim" modu da mevcut.

Oyunun PC versiyonu 8, PlayStation versiyonu ise 4 kişilik multiplayer desteğine sahip. PS oyuncuları beş ayrı ülkede ve daha fazla detaylandırılmış, gerçekçi şehirlerde yarışabilecek. Ayrıca kullanabilecekleri 50'den fazla Porsche modeli olacak. Buna karşılık PC kullanıcılarına sunulan model sayısı 80 civarı. Hem PC hem PS sahibi olanlar için üzülüyorum. Oyunun hangi versiyonunu alacaklarına nasıl karar verecekler? Zor tabii.

Günün değişik zamanlarında, farklı hava koşullarında yapılacak yarışların yanı sıra çarpışmalar da eskisine göre daha şiddetli görünecek. Tabii bu görüntü asla gerçek bir Porsche sahibinin arabasını çarptığı zaman hissettiği şiddeti yakalayamayacak. Sürücüleri bekleyen bir başka şeyse Porsche'un geride kalan 50 yılının tanıtıldığı videolar, slaytlar, hikayeler ve istatistikler olacak. Unutmadan, Porsche Unleashed önümüzdeki ay çıkıyor!



Hırsızlığın İncelikleri

Powerboat Racing ve yakında çıkacak olan Renegade Racers oyunlarının geliştiricisi olan Promethean Designs yeni bir Real-Time 3D adventure oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu. Gerçi Piccassio adlı bu oyuna şimdilik bir yayıncı bulunabilmiş değil ama içeriğine bakınca insanın içinden yayıncı olup bu oyunu tüm dünyaya satmak geliyor. Dolayısıyla Promethean'ın bu konuda sıkıntı yaşayacağını sanmıyoruz.

Oyuna ismini veren kahramanımız Picassio sanat aşığı bir hırsız. Yani müzeleri dolaşmak yerine soyan bir sanat aşığı. Oyunda görevlerinizi yerine getirirken ne kadar kurnaz davrandığınız çok önemli. Ancak stratejinizi nasıl kurduğunuz kadar aksiyon işinde ne kadar başarılı olduğunuz da önemli. Yani sizden istenen; tam donanımlı bir hırsız olmanız. Hem hırslı, hem akıllı hem de tehlikeli olmak zorundasınız. Zira görevleriniz son derece profesyonel davranmanızı gerektiren zor işler: Mesela Munch'ın "Çığlık" tablosu, ya da Leonardo da Vinci'nin "Mona Lisa"sı.



Görevleri gerçekleştirirken belli bir sırayı takip etmek durumunda değilsiniz, yani çok değişik yollar izleyebileceksiniz. Bir mekandan diğerine geçerken kendi stratejinizi kurmalı ve buna göre hareket etmelisiniz. Ayrıca zamanlama konusunda da zeki davranmanız gerekiyor, bir sis bombasını nereye ne zaman atacağınızı bilemezseniz çuvallamanız kaçınılmaz.



Oyun ilerledikçe aşmanız gereken güvenlik görevlileri de daha zeki olacak. Ayrıca bir de rakiple baş etmek zorunda kalacaksınız. Her şeyi hallettikten sonra sıra tam tabloyu ele geçirmeye geldiğinde boş bir çerçeveyle karşılaşmak herhalde bir hırsızın başına gelebilecek en büyük felakettir. Dolayısıyla Picassio'nun elini diğerlerinden çabuk tutması gerekiyor. Sonuç olarak 2001'de bizi adrenalin ve eğlence dozu yüksek bir aksiyon-adventure bekliyor. Daha doğrusu biz bu oyunu bekliyoruz.



Private Wars: Countdown

Taktik kombat oyunlarının bugün geldiği noktanın ne kadar parlak olduğundan bahsetmeye gerek yok. Ancak bu türün kökenleri sanılanın aksine Rainbow Six'den çok daha öncesine dayanıyor. Yani Private Wars'ın ilk çıktığı zamanlara. Şimdi, aradan bunca zaman geçtikten sonra TS Groups'un Private Wars'ı yenilenerek ikiye bölünüyor. Private Wars: Countdown ve bildiğimiz Private Wars.

Countdown'ı Privite Wars'un kapsamı daraltılmış ve her türden oyuncunun oynayabileceği bir versiyonu olarak tanımlamak mümkün. Yanı bir anlamda Private Wars'a giriş niteliği taşıyor. Gerçek Private Wars oyuncularının ilgisini çekecek olansa diğer versiyon.



Yeni Private Wars, yapılacak olan eklemelerle birlikte bambaşka ve çok iddialı bir oyun haline gelecek. Yani bu kez isteseniz de gözünüzden kaçmayacak kadar parlak bir Private Wars var karşınızda. Oyunun tasarımcısı TS Groups yeni bir Private Wars web sayfası için hazırlıklarını sürdürüyor. Bu sayfada oyundan görüntüler ve içerikle ilgili bilgiler yer alacak. Böylece yakında oyunun neye benzediği hakkında daha çok fikrimiz olacak. Tabii şimdiden de birkaç şey biliyoruz. İnanmıyorsanız anlatalım: Oyunda eski bir gizli servis ajanını oynuyorsunuz. Geçimini karanlık müşteriler için karanlık işler yaparak sağlayan karanlık bir adamcağızsınız. Bütün amacınız iş bitirip para kazanmak.

Dünyayı kurtarmak gibi büyük misyonları olmayan böyle bir adamı bir oyun kahramanı haline getiren şey Private Wars'un yaratıcılarından Sergey Titoy'un paralı askerler hakkında okuduğu bir yazı olmuş. Ve bu oyunun konusunu gerçek hayatta olmayan yaratıklardan ya da mistik güçlerden değil, gerçekten yaşayan insanlardan almasına karar vermiş. Bunun üzerine mekanlarıyla, olaylarıyla, karakterleriyle ve en ince detaylarına kadar her şeyiyle gerçeği yansıtan bir oyun yapmaya başlamışlar. Grafikleri de hikayesi kadar iddialı olan oyunun multiplayer desteği de olacak ve oyuncular Private Wars'un kendi sever'ı üzerinden birbirlerine karşı ya da ekip olarak oyunu oynayabilecekler.

Might & Magic VIII

Biliyorsunuz dünya nüfusu hızla artıyor, Türk Lirası'nın sonundaki sıfır sayısı da öyle. Yerküreyi kaplayan su miktarındaki artış, cinayetler, intiharlar ve açlık yüzünden ölen insanlar... tüm bu artışlar dünyayı olumsuz etkileyen ve her nedense bir türlü önüne geçilemeyen şeyler. Bu istenmeyen artışlar arasına



bir de bilgisayar oyunu eklemek zaten ancak 3DO'dan beklenebilecek bir hareketti ve oldu. Henüz 6 ve 7 numaralı Might & Magic'ler arasındaki farkı bile çözememişken sekizincinin haberini almak ve tabii sizlere iletmek durumunda olmak çok istediğimiz bir şey sayılmaz ama öyle. 3DO giderek daha sık periyotlarla önümüze sürdüğü Might & Magic serisi devam oyunlarının sekizincisinin duyurusunu da yaptı. Gördüğümüz screenshot'lara göre ne arayüzde, ne mekanlarda, ne karakterlerde bir değişiklik yok. Ancak 3DO'nun söylediğine göre yine eşsiz bir M&M'le karşı karşıyayız. Onların söylediği her şeyin sonuna "mış" eklememek için doğrudan, madde madde neler dediklerini aktaralım... elçiye zeval olmasın:

1. Enroth, Erathia ve Jadame toprakları boyunca süren yepyeni bir hikaye.
2. Ekip üyeleriniz güç ve deneyim kazandıkça yeni skiller, büyüler ve özel yetenekler elde edecekler.
3. Alışık olduğunuz arayüz ve tasarım bu sefer genişletilebilen harita gibi yeni özelliklerle birlikte.
4. Sizi saatlerce monitöre bağlayacak düzinelerce quest ve yan quest
5. Karakterlerinizin her biri için bir düzineden fazla yeni yetenek ve yeni büyüler
6. Oyun sırasında real-time ile turn-based arasında geçiş.

Bu 6 maddede de gördüğünüz gibi 3DO ve dolayısıyla M&M cephesinde değişen bir şey yok. Ama yine oyuncu cephesinde de değişen bir şey olmayacak ve oyun çıktığı andan itibaren herkes M&M VIII oynamaya başlayacak.

Gölgenin Peşinde

Şuna inanıyoruz ki, Red Storm Entertainment, oyun piyasasına yeni girecek olan firmalar için çok iyi bir örnek teşkil ediyor. Daha ilk oyunları olan Rainbow Six ile First Person Shooter'lara yeni bir bakış açısı getiren Red Storm,



devam oyunu olan Rogue Spear ile hala listeleri sallıyor. Ve arada çıkarttıkları hemen hemen bütün oyunlar kendi alanlarında saygıyla anılmaya başlandı bile. Arada Dominant Species ile patlayan (kötü anlamda) Red Storm, şu an üzerinde çalıştıkları yeni oyunları olan Shadow Watch sayesinde, listelerdeki yerini daha da sağlamlaştıracakmış gibi görünüyor.

Red Storm'un yeni bebeği Shadow Watch'da oyuncular, işlerinde usta olan altı komandoyu yöneterek, insanlık düşmanı bir grup başka insanın kötü emellerine ulaşmalarını engellemeye çalışacaklar. Konu Rainbow Six'e benziyor gibi geldi mi size de? Olabilir, ama konunun haricinde iki oyun arasında, fare ile dağ arasındaki kadar büyük bir fark söz konusu. İlk olarak Shadow Watch sıra tabanlı bir strateji, role-playing oyunu. Açıkçası, X-Com ve Jagged Alliance gibi türün liderlerinden oldukça fazla şey ödünç almışlar. Yukarıda bahsettiğimiz altı kişilik timi, izometrik bir bakış açısından görerek, çeşitli gizli harekatlara çıkacağız. Ve işte en büyük ilginçliğe geldi sıra: Oyunun grafikleri tamamen el çizimi ve bir çizgi film havasında. Yani Rogue Spear'daki ultra-gerçekçi üç boyutlu grafiklere aşıksanız ve daha aşağısı beni kurtarmaz diyorsanız, kendinizi pek fazla kasmayın. Ama grafikler sizi yanıltmasın, çünkü Shadow Watch da tıpkı ağabeyleri gibi çok gerçekçi bir oynanışa sahip olacak. 2000 yılının ortalarında gelmesini bekliyoruz. Bize sorarsanız, siz de bekleyin.

Tosbağaların Yarışı

1960'lardan beri piyasada olan Volkswagen Beetle, bir kültürün odak noktası haline geldiği gerçek. Özellikle arabalarını ayaklarını yerden kesmek için kullandıkları metal kutular olarak görenlere karşın, Beetle sürücüleri tam anlamıyla arabalarına tutkun olur. Ve bu kadar popüler bir arabanın şimdiye kadar neden yarış oyunu yapılmadı diye kendimize sorardık. Birileri daha aynı şeyi kendilerine dert edinmiş ki, 2000 yazında, üzerinde VW amblemi olan bütün araçların dahil olduğu bir yarış oyunu karşımıza çıkacak.

Infogrames tarafından üstlenilen Beetle Buggin' projesinde, sadece "tosbağa"yı değil, Volkswagen otobüsten Karmann Ghia'ya kadar bütün VW modelleri var. Evet, buna yeni "tosbağa" da dahil.





Genel olarak Beetle Buggin' bir arcade yarış oyunu. Menülerden müziğine kadar bunu oyunun her yerinde göreceksiniz. Oyun beş farklı oyun modunda oynanıyor Speed: klasik yarış, Jump: tosbağaları havaya zıplatmanız gerekiyor, Monster: kocaman tekerlekli Volkswagen'larla diğer arabaları eziyorsunuz, Cross: kum tosbağaları ve dört çeker VW'lerle yarışıyorsunuz, ve Buggy: genel olarak kum pistlerde geçen bir yarış türü. Bu sıralar tek tür araba üzerine yoğunlaşılan yarış oyunları popüler oldu. Sanıyoruz Beetle Buggin'de başarılı olacak.

LEVEL TOP ON

İşte bu ayın en iyi oyunları. Eğer siz de Level Top On listesine oy vermek istiyorsanız top10@level.com.tr adresine oy atabilirsiniz.

PC

1  Fifa 2000 

2  Indiana Jones

3  Age of Empires 2 

4  Heroes of M&M 3 

5  SWAT 3 

6  Champ. Manager 3

7  Starcraft Broodwar 

8  NBA 2000 

9  Half Life 

10  Sim Theme Park

PSX

1  Winning Eleven 4

2  Resident Evil 3 

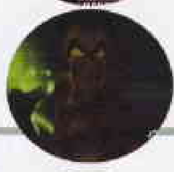
3  GTA 2

4  Driver

5  Medievil 

6  WCW Mayhem

7  ISS Pro

8  Legacy of Kain: Soul Reaver

9  Fifa 2000 

10  Dino Crisis

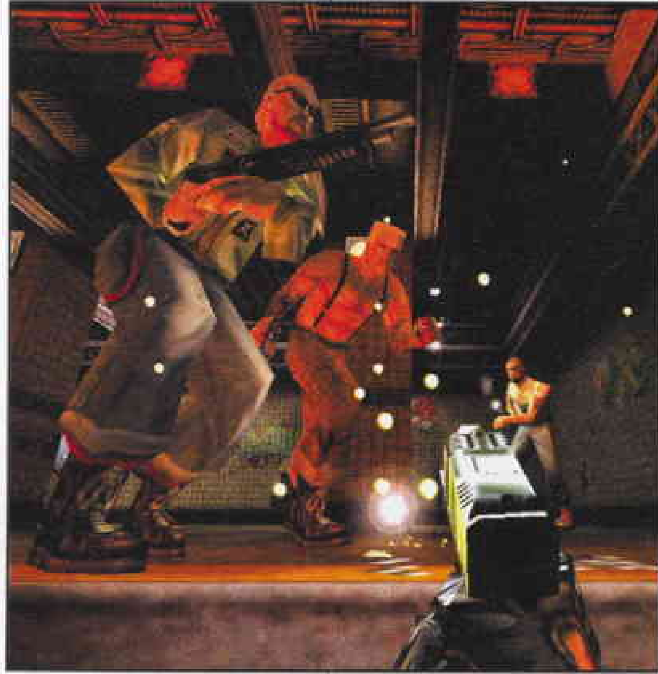
Soldier of Fortune

Para kazanmak kolay iş değil. Ama bir meslek grubu var ki, onların ne SSK primleri ödenir, ne bordroları vardır. Tek güvenceleri, kıyafetlerinin altına giydikleri çelik yeleklerdir.

Cananınız bir arkadaşınıza sıkıldığında veya biri sizin bölgenizde yüzüp suyu bulandırdığında, onu ortadan kaldırması için kiraladığınız insanlara kiralık katil veya Türkçesi ile tetikçi denir.

Ancak, adam öldürmek için para alan tek meslek grubu tetikçiler de değildir. Çoğu kez tetikçilikle karıştırılsa da bir de gavuristanlarda Mercenary olarak tanımlanan paralı askerler vardır. Bu adamların bazıları kiralık katil olarak çalışsa da, herkesin bildiği gibi ordu kuramayacak kadar fakir Afrika ülkeleri veya petrol zengini Arap ülkeleri veya zengin işadamlarının korunmaları için profesyonel güvenlik elemanları kiralayan şirketler vardır ki bu şirketlerin kiraladıkları askerler de genellikle Soldier Of Fortune denir, aynı paralı askerlik camiası için yayın yapan ünlü Amerikan dergisi Soldier Of Fortune gibi.

Tarihleri çok eskilere, derebeylikler veya öncelerine dayanan paralı askerler tam olarak bildiğimiz bir askeri birliğin yaptığı her işi yapan ama hayatlarını askerlik yaparak geçirdikleri için son derece deneyimli ve karşılarındaki düşman için ölümcül olan askerler olarak bilinirler.



Hala yazdıklarımı anlamamış olanlar için kısa bir paragrafta kısa bir açıklama daha yapacağım. Diyelim ki bu aralar askeri bir operasyon yapmanız gerekiyor. Bu işi tek başınıza yapamazsınız hatta bu işten anlamazsınız bile belki. Hemen ben, Sinan, Mad Dog, Ozan, Tuğbek ve Banu'dan oluşan grubumuzu arıyorsunuz ve biz sizin için olayı çözüyoruz. Elbette bize istediğimiz ücreti ve yem olarak kullandığımız Banu'nun cenaze masraflarını da ödüyorsunuz. İşte size küçük bir paralı askerlik olayı örneği.



Kendisine meslek olarak paralı askerliği seçmiş gerçek bir insanın, John Mullins'in danışmanlığında ve aslında John Mullins'in gerçek anıları ile yaratılmış bir oyun olan Soldier Of Fortune'un konusu da tahmin edebileceğiniz gibi Paralı Askerleri işliyor.

Para & Kan

Oldukça etkileyici görünen bir FPS olarak tasarlanan Soldier Of Fortune'de bir paralı asker grubunu yöneterek, dünya için son derece kötü planları olan kötü kalpli teröristleri haklamaya tabi bu arada patronlarımızı memnun edip daha çok para kazanmaya çalışacağız.

İlk bakışta Soldier Of Fortune'nu diğer FPS'lerden ayıran fazla bir özelliği varmış gibi görünmüyor ancak diğer etkileyici FPS'lerden farklı olan ve bizleri heyecanlandıran bazı özellikler var ki, bu oyunu oynamak için hepimizi sabırsızlandırıyor.

Bir oyunun belki de en önemli özelliğinin konusunun çekiciliği olduğunu kabul etmek lazım. Bir anlamda, hiç bir masrafa gerek bırakmayan, tanınmamış oyuncularla çevrilen sıradan bir aşk filminin hasılat rekorları kırmasına veya Blair Witch gibi sinema öğrencilerinin bitirme ödeviymiş gibi görünen filmlerin yüzmilyonlarca dolar kazandırmasına neden olan "sürükleyicilik" faktörünün bir oyun için de son derece önemli olduğunu daha önce de gördük.

Soldier Of Fortune da her şeyden önce, ekran karşısındaki oyuncuyu hızlı bir aksiyon filminin içindeymiş gibi hissettirmek ve oyuncuyu oyunun sonuna kadar sürüklemek iddiasında.

Bu iddianın gerçekleşmesi için gerçek hayattaki silahlar ve paralı askerlikle ilgili her şey hakkında detaylı bir araştırma yapılmış. Hayatını paralı asker olarak kazanmış yaşlı bir kurt olan John Mullins'in de ekipte danışman olarak görev alması şimdiden pek çok kişinin ilgisini bu oyuna yöneltmesine ne-







den olmuş durumda.

Ancak bir aksiyon oyunu olması, Soldier of Fortune'u Doom veya türevleri gibi "salla mermiyi gerisini unut" türü bir oyun yapmıyor. Aksine, oyunun içeriği ve teknik özellikleri gereği, bazen Thief'deki gibi gölgeler içine saklanıp, kalabalık bir terörist grubun arasından sızarak kaçırılan rehineleri kurtaracak, toplamanız gereken bilgilere ulaşacaksınız veya Duke Nuke'm deki gibi elinize silahı alıp Allah ne verdiyse dalacaksınız şerrrefsizlerin arasına. Ama nereye ateş açtığınıza dikkat etmeniz gerekecek. Raven'ın geliştirdiği GHOUL isimli teknoloji sayesinde düşman birimleri tam 26 ayrı "kanayabilir" bölgeye ayrılmış durumda. Rakibinizi önce elinden vurarak ateş edemez hale getirdikten sonra, bacaklarından vurarak kaçamaz hale getirebilir, sonra da öldürmeyecek ama süründürecek bilimum yerinden büyük bir zevkle, tadını çıkarta çıkarta vurabileceksiniz. Bu da eşittir, Amerika ve Avrupadaki şiddet karşıtı kuruluşların tepkisi ile bütün teröristlerin yeşil zombilere dönüştürüldüğü ikinci bir versiyonun çıkması bekleyebiliriz (bakınız Carmageddon 2).

Yapay Zeka

Tek kişilik her oyun için geçerli en önemli başarı kriterlerinden birisi de yapay zekadır. Karşımızdaki düşmanın hareketlerimize insan gibi repki vermesi, gerçek bir insan gibi düşünüp hareket etmesi hepimizi heyecanlandırır. Ancak oyunun yapımcılarının yapay zeka konusunda ilginç teorileri var. Bir düşman askerine insanınkine benzer bir zeka yüklemenin çok da zor olmadığını ama bilgisayarın klavyesi ve mouse gibi sınırlı imkanları olan oyuncunun bu düşmanla başa çıkabilmesinin imkansız olduğunu savunan yapımcılar, oyunlarda önemli olanın oynanabilirlik ile yapay zekanın iyi dengelenebilmesi olduğunu savunuyorlar.



Aslında hakları da yok değil. Gerçek hayatta yapabildiğimiz pek çok şeyi, bilgisayarın klavye ve mouse'unun yardımıyla yapamadığımızı düşünürseniz bilgisayarın yönettiği askerlerin de yeteneklerinin biraz kısılması son derece adil ve oynanabilirlik açısından zorunlu bir davranış.

Delinen Duvarlar, Havaya Uçan Araçlar

Oyun için yapılan silah araştırmaları sonucunda programcılar, silahların etrafa etkilerini de oyuna eklemeyi başarabilmişler. Hangi silahla kapının arkasında saklanan bir teröristi vurabileceğinizi veya Hollywood filmlerindeki gibi bir aracı hangi silahla havaya uçurabileceğinizi düşünmek veya öğrenmek size kalıyor. Ama benim tavsiyemi sorarsanız, 22 kalibre bir Desert Eagle buldunuz mu oyunun tadını çıkartmak için sağa sola ateş etmeye başlayın önce, sonra Save ettiğiniz yerden oyuna devam edersiniz (Sakın bunları gerçek hayatta, okullarınızda falan denemeye kalkmayın.. Zaten kızlar mail atıp duruyor, küçük kardeşlerimizi şiddete yöneltiyorsunuz diye. Aman! Barışçı olun, sevin, sayın, kardeşlik, aşk, çiçek, böcek, bört, bürt.)

Bekliyoruz

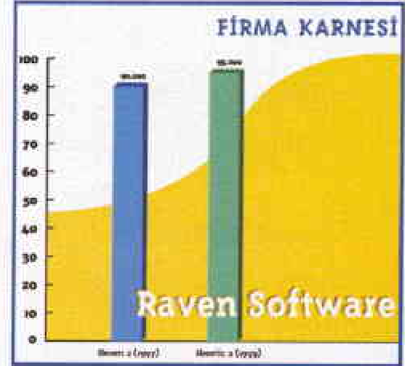
Quake II motorunun inanılmaz bir şekilde değiştirilip geliştirildiği ve FPS hayranlarının merakla beklediği Soldier Of Fortune, uzaylıları ve canavarları vurmaktan bıkmış ama SWAT 3 veya Rainbow Six gibi ağır oyunlarla da uğraşmak istemeyenler de dahil herkesin kalbini çalacak gibi görünüyor. Multiplay arenalarda pek çok kişinin arkadaşları ile ava çıkacağını veya Internet üzerinden oyunlara katılmak için kendilerini pazarlayacağını (gerçek bir paralı asker gibi) şimdiden tahmin edebiliyoruz.





Oyunu heyecanla bekleyin, bu arada yüzdüğünüz suyu bulandıranlar olursa cücüklerini dürebilmeniz için profesyonel "yardım" hizmeti verdiğimizi de unutmayın. Menejerimiz YİM'e bir telefon edin ve şartları konuşalım. Ama uyarmadı da demeyin. Ucuz değiliz. (Banu için bir mezar yeri satın almak ne kadara patlar haberiniz var mı?)

Cem Şancı



Soldier of Fortune

Yapımı: Raven Software

Çıkış Tarihi: 2000 Baharı

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium 200, 48 MB Ram, 3D ekran kartı

İlk İzlenim: Kanlı

İLK İZLENİM

Bize Göre: Soldier of Fortune'un Half Life'ı tahtından etmesi bekleniyor. Oyun içinde hikayeyi ilerleten Half Life-vari ara sahneler yer alacak. Düşman birimlerinin 26 ayrı yerinden vurulabilmesinin ise oyuna bugüne kadar görülmemiş bir atmosfer katacağını düşünüyoruz. Oyunun gerçek bir Paralı Askerin, John Mullins'in danışmanlığında geliştirilmiş olması ise gerçekçilik konusundaki şüphelerimizi dağıtmaya yetiyor.

ALONE IN THE DARK 4

Biliyorum şok olacaksınız ama Resident Evil bu dünyada ilk ve tek değil.



1993'de bir bilgisayarcıya oyun almak için girdiğimde benimle hiç ilgilenilmemesine sinir olmuştum. "Acelem var şu oyunu almak istiyorum!" türünden bütün ısrarlarımı, "Tamam abi, bir saniye, şimdi geliyorum!" diye geçiştiren bilgisayarcının oturduğu ekran karşısında neyle uğraştığını merak edip başımı ekranla bilgisayarcının kafası arasına soktuğumda iki şey oldu. İlki bilgisayarcı, "Abi çekil göremiyorum!" diye bağırmaya başladı, ikincisi ise "Ben de bu oyunu istiyorum" demeye başladım.

Efsane Geri Dönüyor

O tarihlerde herkesi bu kadar etkileyen oyunun adı Alone in the Dark idi, ve bu günkü Tomb Raider'larin, Resident Evil'larin atası olan oyundu. Bilgisayarların henüz 386 işlemci, Ramların 2 MB, Hard disklerin 25 MB büyüklüğünde olduğu, 3D ekran kartı fikrinin henüz keşfedilmediği (ve senin henüz başımıza musallat olmadığın – BLX) bu dönemde Darkworks isimli bir geliştirici grup, altı sene sonrasının Resident Evil'leri ile boy ölçüşecek kalite ve sürükleyicilikte 3 boyutlu bir korku oyunu hazırlamışlardı. Bilmeyenler için söylemek istiyorum, oyun Resident Evil 1'e o kadar benziyor ki, Alone in the Dark'ı oynamış olanlar, Resident Evil'i oynarken hiç yabancılık çekmemişlerdir.

Bir dönem bütün oyunseverlerin çenelerini yere düşüren Alone In the Dark'ın gördüğü ilgi üzerine, serinin ikinci ve üçüncü oyunları da çıktı ama 1995 ve 1996'da insanlar RTS gibi yıldızı yeni parlayan oyunlara rağbet etmeye başlayınca, Alone In The Dark serisi kendisini daha fazla geliştiremedi ve olayın cıvığını çıkartmadan, efendiliğimizle çekilelim ortamdan gibi saygıya layık bir hareketle ortadamdan uzaklaştı.





Ancak 3D aksiyon oyunlarının altın günlerini yaşadığı bu dönemde hep bir eksiklik hissettiğimi düşünüyordum. In the Dark serisinin 4. oyununun haberini alınca bu eksikliğin unutmuş olduğum efsanevi oyundan kaynaklandığını hatırladım.

Eski dost Edward Carnby isimli dedektifin, eski bir evde ruhlarla, zombilelerle ve bin bir türlü şeytanla kapalı kalmasından sonra hepimizin kalbine yerleşen Alone in The Dark tekrar oyun dünyasında dönerken, ilk oyunda yakaladığı atmosferi ekranlara tekrar taşıyacağını iddia ediyor.

3 boyutlu arka planlar ve karakterlerle donanmış olarak geri dönecek oyunda, bol bol keşif imkanı ve bilmece bulunacağı ilk gelen haberler arasında. Gerçi şu hali ile Resident Evil gibi rakiplerinden pek farklı bir şey vaad edemese de, Alone in the Dark serilerinin deneyimlisi olarak, ses, müzik, kurgu ve sunumun harika bir birleşiminden oluşacak oyunu oynamak için değil, seyretmek için bile alanlar olacaktır diyorum. Çünkü bu serinin arkasındaki ekip daha önceki işlerinde oyunları sinema filmi tadında oyuncuya sunmuş ve herkesin kalbini kazanmıştı. Tekrar aynı hileye başvuracaklarından emin olduğum Darkworks'un bu planlarından elbette şikayetçi değilim.

Bu kez Edward Carnby'den başka karakterleri de yönetebileceğimiz oyunda, senaryonun her karaktere göre farklılıklar gösterecek olması oyuncunun oyundan sıkılmasını da önleyecek gibi görünüyor.

Bekliyoruz

Bir zamanların mucizevi oyunu Alone in the Dark'ın yeni oyununu merakla bekleyin. Çünkü bu seri en azından son bir şansı hakediyor, ama bana soracak olursanız karşımıza çıkacak oyun rakiplerini piyasadan silinme tehlikesi ile karşı karşıya bırakacaktır.

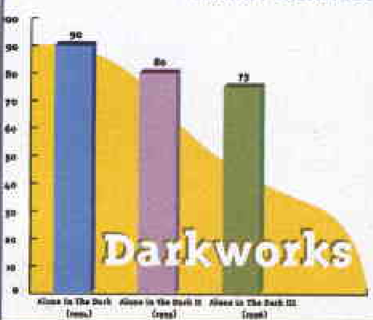




Cem Şancı

ALONE IN THE DARK 4
Firma: Darkworks
Çıkış Tarihi: 2001 Başı
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
PII400, 32 MB Ram, 3D Ekran kartı
İlk İzlenim: Çok İyi!

Bize Göre: Alone In The Dark eski bilgisayar oyuncuları arasında bir kulttü. Dune 2 RTS'ler için neyse, Wolfenstein 3D veya Doom FPS'ler için neyse, Alone In the Dark da 3D Aksiyonlar için odur. Uzun süredir unutulmuş bu oyunun yeni teknolojinin desteği ile geri dönecek olması rakiplerini korkutup, oyun severleri heyecanlandıracak gibi görünüyor çünkü Alone serisinin özelliği, oyunun teknik yapısındaki mükemmellik değil, konu, hikaye, anlatım ve görsel-işitsel efektlerin en çarpıcı şekilde kullanılmasıydı. Uzun lafın kısası yeni oyun, eski oyunun mükemmel tasarımını tekrar edebilirse oyun dünyası ciddi bir sallantı geçirip kendine gelmek zorunda kalacaktır. Her zaman olduğu gibi, bekleyip göreceğiz.



LEVEL HIT 1999

BİR YILLIK BİRİKİMİN ÖZETİNİ YAPMAK NE KADAR ZORDUR BİLİR MİSİNİZ? TAM ON İKİ AY BOYUNCA İNCELENEN YÜZLERCE OYUN, BEĞENİLENLER, ELİN TERSİYLE İTİLENLER... AMA HEPİMİZİN, EN AZINDA BİR ÇOĞUMUZUN ZİHNİNDE YER ETMİŞ BAZI OYUNLAR OLDU 99 YILINDA. OTURDUĞUMUZ YERDEN DÜŞMEMİZE NEDEN OLAN, BİZİ HEYECANLANDIRAN, HATTA BAZEN GÖZLERİMİZİ YAŞARTAN EN GÜZEL «OYUN» ANLARIMIZI BİZE YAŞATAN BAZI OYUNLAR OLDU. VE SİZLER DE BU OYUNLARLA GEÇİRDİNİZ KOCA BİR YILI. BEĞENDİKLERİNİZE OY VEREREK SEVGİNİZİ GÖSTERDİNİZ, İYİNİN KÖTÜDEN SIYRILMASINDA ROL OYNADINIZ. ŞİMDİ, YENİ BİR YILIN KAPISINDAN HENÜZ ADIMIMIZI ATMIŞKEN, İSTERSENİZ SİZLERLE BİRLİKTE ARKAMIZA DÖNÜP GEÇTİĞİMİZ YILA ŞÖYLE BİR BAKIŞ ATALIM. BİZİ EĞLENDİREN, ÇOŞTURAN, HEYECANLANDIRAN O OYUNLARA SON BİR KEZ DAHA BAKALIM. VE BÖYLECE ORTAYA ÇIKSIN GERÇEK. ON İKİ AYDAN BERİ VERDİĞİNİZ OYLARIN, BİZİM KANAATİMİZLE BİRLEŞMESİNİN SONUCUNDA HANGİ OYUNLAR SINIFINI BİRİNCİLİKLE BİTİRMİŞ, HANGİLERİ KALMIŞ...

Age of Empires 2

The Age of Kings



Gerçekten, 1999'un en iyi oyunu belirlerken, şimdiye kadar hiç olmadığı kadar zorlandık. Half Life, Unreal Tournament ve Baldur's Gate gibi kendi türlerinde bir numara olan oyunlardan sadece biri Yılın En Büyük Hit'i ödülünü alabilecekti. Ve son ana kadar başa baş giden oylamalardan rakiplerine nazaran yeni, ama aslında kökleri çok daha eskilere uzanan bir oyun güneş gibi doğdu. Ve işte, hepimizin aylardır beklediği an geldi: Attığınız oyların, bizim geceler boyu süren tartışmalarımızın sonucunda ortaya çıkan sonuç: 1999'un en iyi oyunu Microsoft'tan Age of Empires 2: The Age of Kings.

1999'un en iyi oyununun Real Time Strateji türünden çıkması açıkçası bizi çok şaşırttı. Çünkü bu türdeki hemen hemen bütün oyunların hala altı sene öncesinin Command & Conquer'ini taklit etmeye çalıştığı bir sene geçirmiştik (bunların arasında ne yazık ki Tiberian Sun da var). Age of Empires 2 ise kendi türünü yeniden tanımlayarak, 1999'da RTS'lerin şanını kurtardı. Bir real time stratejinin gerçekçi olmasının oyun zevkini ve oynanabilirliği bozmak için bir mazeret olmadığını, en mükemmel şekilde bize gösterdi. Birçok ırk arasındaki denge korunurken, hepsinin birbirinden farklı olmaları, basit olduğu halde üzerinde uzun uzun düşünmenizi gerektiren kaynak yönetimi, sıra tabanlı bir strateji oyununda bile zor bulunan genişlikte bir teknoloji ve gelişim ağacı Age of Empires 2'nin, benzerlerinin arasından bir anda sıyrılmasını sağladı. Tabii, oyunun mükemmele yaklaşan Multiplay desteğinden ve diğer oyunculara karşı bir satranç oyununa yakışır düzeyde keskin stratejiler geliştirmenize olanak sağlayan ama "Her zaman çalışan mutlak ve karşı konulamaz bir taktik" oluşturulmasına da asla izin vermeyen iç yapısından bahsetmeden geçmek olmaz. Açıkçası ilk oyunu da beğenmiştik, ama yapımcı firma Ensemble Studios'u bu oyuna harcadıkları emek nedeniyle gerçekten tebrik edilmeyi hakediyor.

Tabii, Age of Empires 2'nin ufak da olsa bir diğer artısı, en sonunda tarihi bir oyunda Türklerin fasulyeden değil, karşısındakileri titreten bir güç olarak yansıtılmış olması. Ah bir de yeniçeriler sanki şaşırmış gibi "Allah Allah" demese...

Diğer Adaylar

2. UNREAL TOURNAMENT

3. HALF LIFE

4. GABRİEL KNIGHT 3

5. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

LEVEL HIT 1999

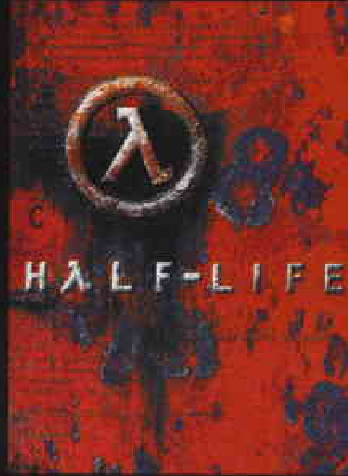
En İyi Oyun



LEVEL HIT 1999

FPS TEK OYUNCU

HALF LIFE: DAY ONE



Action türünde birincileri seçerken çok az zorlandığımızı itiraf etmeliyim. Geçen yıl hazırladığımız Best 20 of 1998 listesine, Internet'te dolaşan beta versiyonu sayesinde son anda 20. sıradan giren Half Life, kendi türünde bir numara olmayı fazlasıyla hakediyor.

Hafif kar çiseleyen bir Ocak akşamı geldi Half Life Türkiye'ye. Öyle fazla patırtı, abartı reklam kampanyası falan da yapılmamıştı aslında, ama bütün oyuncuların bir kulak aşinalığı vardı. Ve geldiğinde herkes "yeni bir gün, yeni bir First Person Shooter" diye düşünerek kurdu bilgisayarına. Ve o andan itibaren, oyun dünyasında hiçbir şey aynı olamadı. Firmalar, proje halindeki oyunlarını tekrar gözden geçirmek zorunda kaldı. Oyuncular, artık "her önünüze çıkanı vur" türü FPS'lere burun kıvırır oldu. Ve insanların kafasındaki "beyinsiz shooter" mantığını kökünden değiştirdi Half Life.

Herşeyden önce, senaryo ve oynanış bakımından herhangi bir FPS değildi Half Life. Amfetamin yüklü, kas yığını bir askeri değil, günlük işini yaparken büyük bir kazaya yol açan, sıradan bir fizik asistanını yönetiyorduk. Ve bu sayede, daha önce hiç olmadığı kadar Gordon Freeman ile özdeşleştik. Oyun boyunca karşımıza çıkan önceden hazırlanmış animasyonlar yüreğimizi ağzımıza getirdi. Black Mesa'ya yanlışlıkla saldığımız yaratıklardan yetmezmiş gibi bizi kurtarması gereken özel askeri birlikler de peşimize düştü. Ve yapay zeka. Özellikle askerlerin davranışları, her an arkamızı kollamamız gerektiğini öğretti bize. Paranoya'nın tam anlamıyla ne demek olduğunu Half Life'ta öğrendik.

Kısaca, Half Life sadece bu yılın değil, gelmiş geçmiş en iyi Action oyunlarından birisi. Eğer hala görmediyseniz, sizi ayıplar ve son bir yıldır hangi dağdaysınız diye merak ederim.

Diğer Adaylar

2. THIEF: THE DARK PROJECT 3. ALIEN VS PREDATOR 4. SHOGO 5. SIN

LEVEL HIT 1999

FPS MULTIPLAYER

UNREAL TOURNAMENT

Diğer Adaylar

2. QUAKE 3

3. HALF LIFE

4. STARSIEGE TRIBES

İşte yılın sürprizi. Hepimiz nefeslerimizi tutmuş, aylardır alpha demosuyla kendimizi avuttuğumuz Quake 3'ünün gelmesini bekliyorduk. Gelmeliydi, çünkü çok önceden sözleşmiştik Quake 3'ü yılın Multiplayer First Person Shooter'ı seçmeye. Ama Quake 3'ün bir hafta ardından öyle bir oyun geldi ki, ortalıkta ne Quake 3, ne ID Software, ne de Carmack kaldı. Deyim yerindeyse Unreal Tournament, Quake 3'ü telefrag etti.

Neydi Unreal Tournament'ı bu kadar üstün kılan? Aylardır King of the Hill olan Quake 3'ü nasıl olup da tek seansta frag manyağı yapmıştı? Bir kere, Unreal Tournament Quake 3 gibi "basit bir atari oyunu" haline gelene kadar sulandırılmamıştı. Arabirim için neredeyse yeni bir işletim sistemi yazılmıştı ve Quake 3'teki çok kısıtlı seçeneklerin yerine, Unreal Tournament'da her istediğinizi yapmanıza izin veren karışık ama çok kullanışlı bir sistem var. Arabirimin ötesinde, oynanış açısından da Unreal Tournament Quake 3'ü havada tutup yere çalıyordu. 50'den fazla harita, klasik Deathmatch oyun türünün haricinde, takım çalışması gerektiren Domination, Assault, Last Man Standing gibi yeni ve yaratıcı oyun türleri geliştirilmişti (ki ID Software'in yaptığı en büyük hata team-play'i tamamen boşvermesi oldu). Üstelik, Deathmatch oyunlarında bile Quake 3'ü birçok yönden geçiyor Unreal Tournament. Yıllardır kullanılan ve artık oldukça sıkan Shotgun-Rocket Launcher-BFG üçlemesinin yerine Razor Blades, Redeemer, Bio Sludge çok daha yaratıcı olan, dengeli silahlar var. Her zaman için oynayacak oyun bulmak ve girmek çok kolay. Grafikleri (her ne kadar Quake 3 kadar olmasa da) çok kaliteli, ama müzikleri bir harika. Ve değinmeden edemeyeceğim, botların yapay zekası FPS tarihinde çığır açacak düzeyde. Birçok dergi tarafından yapılan hata şudur ki, oyunun yapay zeka kodu, size karşı "ne kadar iyi" oynadığına göre belirlenir. Yanlış. Yapay zeka, "insan davranışına ne kadar yakın" davrandığına göre belirlenmelidir diyoruz biz. Unreal Tournament oynarken birçok durumda kimin bot, kimin oyuncu olduğunu anlamakta zorlanacaksınız.



LEVEL HIT 1999

REAL TIME STRATEJİ

HOMEWORLD

Diğer Adaylar

2. DUNGEON KEEPER 2
3. CAESAR 3
4. TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
5. COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Devrim yaratacak derecede yenilik içeren oyunların günümüzdeki yeri ayrıdır. Nasıl oldu bilmiyoruz, ama 1999 yılında birçok oyun türünde devrim yaratacak nitelikte yeniliklere sahip oyunlar çıktı piyasaya. Homeworld de, daha önce birçok oyunun vaad ettiği yeniliklerle bizi kendini beklemeye mahkum etti, ama daha önce de 3D olduğunu iddia eden birçok strateji oyunu görmüştük ve hepsi şimdi "oynanabilirliği sıfırın altında seyredenler" mezarlığındaki yerlerini almış durumdalar.

İlk defa gerçekten üç boyutlu olmayı başaran bir savaş ortamı, tek kişilik oyunda destansı bir hikaye, Multiplay'de harika bir denge, muhteşem grafikler, RTS'lerde daha önce kullanmayı hayal bile edemeyeceğimiz yeni savaş taktikleri ve beceriksiz birisinin hiç zorlanmadan berbat edebileceği karmaşıklıkta bir oyunun "daha önce bunu nasıl düşünememişler" dedirten basit yöntemlerle oyuncu dostu haline getirilmesi. Evet, daha önce birçok oyun bunları vaad etmişti ve hepsi çuvalladı. Homeworld mü? Homeworld, şu an dergide bulunan "En Saygıdeğer On Oyun"un bulunduğu CD kutusundaki yerini almış durumda.



Evrenin sonsuzluğunda kaybolmuş bir ırkın, ait oldukları gezegene ulaşmak için verdikleri destansı savaşı konu alan Homeworld, real time strategy türünü yeniden tanımladı. Herşeyden önce, klasik X-Y ekseninde geçen RTS'lere, Z boyutunu da ekledi. Ama monitörler iki boyutlu görüntüler üreten cihazlar, yani işin içine üçüncü boyut girdiğinde kontroller arap saçına dönebilir. Homeworld mükemmel arabirimi sayesinde bu karmaşayı ortadan kaldırmayı başarıyor. Homeworld'un bu kadar başarılı olmasının tek sebebi bu değil. Mükemmel bir hikaye, çok iyi bir grafik yapısına sahip olduğu halde, en düşük konfigürasyonlarda bile çalışabilmesi ve dengeli bir multiplayer seçeneği Homeworld'u 1999'un en iyi Real Time Stratejisi seçmemizdeki en büyük etkenler.

Not: Yılın oyununu aynı zamanda kendi türünde de değerlendirmeye almanın haksızlık olacağına karar verdiğimizden Age of Empires 2'yi RTS değerlendirmesinden çıkarttık.

LEVEL HIT 1999

TURN-BASED STRATEJİ

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Diğer Adaylar

2. HEROES OF MIGHT & MAGIC 3



3. JAGGED ALLIANCE 2
4. DISCIPLES: THE SACRED LANDS
5. WORMS ARMAGEDDON

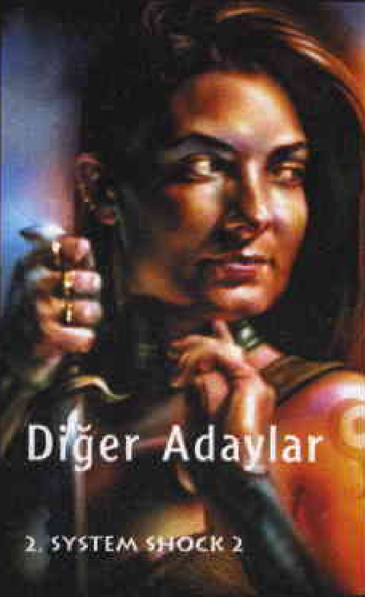
Kendisine saygısı olan gerçek bir oyuncuyu harekete geçirmek için, ona tek bir kelime söylemeniz yetecektir: Civilization! Bilgisayar oyunlarının babası sayılan ve birçok oyun türünün ilk (ve en iyi) örneklerine imzasını atmış olan Sid Meier'ın en büyük başarısı sayılan Civilization serisi, ikinci oyunun sonunda bir koloni gemisinin dünya yörüngesinde tamamlanıp, dış uzaya yollanması ile sona eriyordu. Ve dünya üzerindeki on milyonlarca Civ fanatiği, tam üçbuçuk senelik bekleyişin ardından, bu kolonistlerin başına ne geldiğini Alpha Centauri adlı başyapıtta öğrendiler. Öğrendikleri bir başka şey ise, klasik sıra tabanlı stratejilerin ölmediği, Sid Meier'ın bilgisayar oyunları dünyasındaki bir numaralı deha olduğu ve Alpha Centauri'nin gerçek strateji ustadları için bir daha bulunamayacak bir nimet olduğuydu (pardon, üç şey birden öğrenmişler).

İlk bakışta görünüşü haricinde Civ ile arasında bir fark yokmuş gibi görünen Alpha Centauri'yi birkaç saat saat oynadıktan sonra, Meier'ın oyuna harcadığı emek, hayal gücü ve mükemmeliyetçi yaklaşıma hayran kalmamak elde değildi. Sekiz farklı dünya görüşüne sahip gruba ayrılan kolonistlerin Alpha Centauri üzerinde hakimiyet kurmaya çalıştığı oyunda modüler birimler, diplomasi, doğal etkenler, gezegenin doğal savunma mekanizması gibi etkenler, o zamana kadar gün ışığı görmüş olan stratejilerden çok daha iyi işlenmişti. Ama Alpha Centauri'nin belki de en ilgi çekici özelliği, filozof ve uzay bilimcilerle ortak çalışarak elde edilen "geleceğin teknoloji ağacı" idi. Bütün bunlar, saatler boyunca ekranın başında kilitlenip kalmanıza neden olan eşsiz oynanış da eklenince Alpha Centauri'yi gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunları arasına sokmayı başardı.

LEVEL HIT 1999

ROLE PLAYING GAME

BALDUR'S GATE TROUBLED TIMES



Diğer Adaylar

2. SYSTEM SHOCK 2
3. FALLOUT 2
4. DARKSTONE
5. GORKY 17

Geçtiğimiz iki senede kelimenin tam anlamıyla "hortlayan" CRPG türünün geçen sene içindeki tartışmasız birincisi Baldur's Gate idi. Candlekeep şehrinde manevi babamızın intikamını almak için başladığımız macera, ölü bir tanrıyla ve onun lanetiyle ilgili çok farklı bir boyuta taşındı. Toplam altmış saatten fazla oynama süresine sahip olan Baldur's Gate, şimdiye kadar AD&D kurallarının en sıkı biçimde kullanıldığı CRPG idi. Böylece, gerçekçi bir CRPG'nin aynı zamanda milyonları peşinden sürükleyen zevkli bir oyun haline de gelebileceği ispatlanmış oldu.



Gerçek zamanlı gibi gözüken ama içten içe bir sıra tabanlı olan savaş sistemi, savaşların üzerinde tam bir hakimiyet kurmanıza izin veriyordu. Grubunuza dahil ettiğiniz karakterlerin düşünce yapısı birbiriyle uyuşmadığı taktirde, bu karakterlerin arasında önce tartışma, daha sonra de ölesiye bir çatışma çıkabiliyordu ki, bu oyuna başka hiçbir CRPG'de göremeyeceğiniz bir gerçekçilik katıyordu. Grafik yapısı olarak izometrik bir sistem kullanılmıştı. Özellikle savaş sırasında yapılan büyülerin efektleri göz dolduruyordu. Ses kalitesi olarak ise şimdiye kadar bir FRP severin bilgisayarda daha gerçekçi bir tecrübe yaşamadığından eminim. Bir ormana girdiğinizde etrafınızı saran seslerin zenginliği (Surround Sound teknolojisi sağolsun) sizi o ormanda olduğunuza neredeyse ikna ediyordu. Tabii her gülün dikenleri olduğu gibi, Baldur's Gate'in de bazı eksik yönleri vardı ki, bunların en önemlisi 89000 ile sınırlı olan ve en fazla 7. seviyeye kadar yükselmenize izin veren experience sistemiydi. Bu, dört ay kadar sonra piyasaya sürülen Tales of the Sword Coast eklenti paketi ile düzeltildi. Ve bir sene içinde toplam 100 saatini Forgotten Realms'in Sword Coast kesiminde geçiren oyuncular, 2000 ortasında çıkacak olan Baldur's Gate 2: Shadows of Amn'i beklemeye koyuldular.

LEVEL HIT 1999

ADVENTURE

GABRIEL KNIGHT
BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Diğer Adaylar

2. DISCWORLD NOIR
3. OUTCAST
4. KING QUEST 8

Ve yılın en yakışıklı kahramanı ödülü Gabriel Knight'a gidiyor. Dar kot pantolonu ve onu tamamlayan beyaz t-short'u ile Gabe ecüş bücüş karakterlerle dolan oyun dünyasında resmen içimizi ısıttı. Neler diyorum beni Yanlış anlamayın oyunda bizi daha çok çeken elbette ki Grace Nakamura.

Elbette Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned'in yılın adventure oyunu olmasının sebebi ne Gabe ne de Gracie. Gabriel Knight adventure oyunlarının korumaya alınmış kelaynak muamelesi gördüğü bir dönemde türün severlerinin yüzünü güldürmeyi başaran tek oyun oldu. Konu, ses, grafik, oynanabilirlik, Gabriel Knight aklınıza gelebilecek her konuda diğer adventure oyunlarının tümüne açık bir fark attı.

Ama kuşkusuz Gabriel Knight'ın en güçlü olduğu konu hikayesiydi. İnanılmaz derecede derin ve kapsamlı hikaye için Jane Jensen'in çok uzun süre araştırma yaptığı belli oluyor.

LEVEL HIT 1999

SPOR

FIFA 2000

Diğer Adaylar

2. NBA 2000

3. CHAMPIONSHIP MANAGER 3

4. NFL 2000

5. MICOROSOFT INTERNATIONAL SOCCER 2000



Bakışlarınızdan hiç şaşırmadığınız anlaşılıyor. Evet, tahmin ettiğiniz gibi, yılın en iyi spor oyunu yine EA Sports'dan çıktı. Bilgisayar oyun tarihinde bir oyun firmasının bu kadar istikrarlı bir şekilde başarısını sürdürdüğü daha önce görülmemiştir. Gerçekten, Fifa serisi bir kenara, 1999'un en iyi spor oyunu adaylarına bakacak olursanız, en iyi beş oyunun üçünün EA Sports yapımı olduğunu göreceksiniz. Fifa serisi ise, kendini gerçekten bulduğu 1996 yılından beri sürekli gelişerek (ve onunla aynı sahada top koşturma gafletinde bulunan rakiplerini ezerek) her yıl biraz daha gerçeğe yakın, biraz daha oynaması zevkli hale geldi. Ama son jenerasyon Fifa, gerçekten de tarifi inanılmaz bir deneyim.

Grafik olarak Fifa 99'a göre biraz daha zayıf olan Fifa 2000, bu açığını aşırı oynanabilir olmasıyla kapatıyor. 2000'e eklenen belki de en büyük yenilik, sprocuların size ve diğer sporculara verdiği gerçekçi tepkiler. Yada, EA Sports'un bulduğu süslü ifadeyle "Cyber Athlete" teknolojisi. Bire bir mücadelelerde, bu teknolojinin ne demek olduğunu tam anlamıyla hissediyorsunuz. Futbolcuların çarpışma ve dokunma anlarında verdikleri etki ve tepkiler birikerek öyle bir hale geliyor ki, kendinizi kalıplaşmış algoritmaların ekranda oraya buraya hareket ettirdiği üç boyutlu karakterleri yönlendiriyor gibi değil, gerçek bir futbol karşılaşması izliyormuş gibi hissediyorsunuz.

Uzun lafın kısası, Fifa serisi 2000 yılında da bir numara. Uzun bir süre de öyle kalacağa benziyor.

Bu arada unutmadan, bir ara dergiyi arayıp Gökhun, Tuğbek ve Gökhan'a Fifa'da en büyüğün kim olduğunu bir sorun bakalım, ne cevap verecekler merak ettim.

LEVEL HIT 1999

DRIVING

RE-VOLT



Diğer Adaylar

2. MIDTOWN MADNESS

3. DRIVER

4. GP 500

5. NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Spor oyunlarında her yıl bir numara olmasına alıştığımız EA, aynı başarıyı son üç seneden beri elinde tuttuğu yarış oyunlarında sürdüremedi. Bunun nedeni belki de, yarış oyunlarına eklenebilecek her türlü yeniliğin eklenmiş olmasıdır. Ve artık, hep aynı yollarda, aynı arabalarla asfalt eskitmek oyuncuların canına tak etti. Yeni, değişik bir heyecan aramaya başladılar. Akkaim sağolsun, buldular da.

Radyo kontrollü ufacık arabaları kontrol ettik Re-volt'ta. Ufacık boyları, mini mini antenleri ile, kocaman arabalarla girmeyi hayal bile edemeyeceğiniz mekanlarda yarıştık. Bir kanalizasyon borusu, antik eserler müzesi, hatta bir süpermarketin buzhanesi bile yarış mekanımız oldu. "Amaan ufacık arabalar işte" deyip geçemedik Re-Volt'u. Çünkü her ne kadar oyuncak araba da olsalar, fizik kuralları oyunanış üzerinde büyük bir etkiye sahipti. Yola bıraktığın yağ birikintisine, hangi tekerleğinizin girdiği arabanız üzerindeki kontrolünüzü etkiliyordu. Küçük çocuklara yönelik gibi gözüken şirin grafiklerinin altında, en kral kapları soforun bile zor kalkacağı bir kontrol mekaniği yatan Re-Volt, çocuk kalıp hiç büyümemek için tepinen bizleri kendisine aşık etti. Dergide geçen uzun multiplay seanslarından ve en yakın dosta bile acımadan atılan onlarca hava fişekten sonra anlaşıldı ki, bu yıl oynadığımız yarış oyunları içinde Re-Volt'un eline su dökememişti. Karar büyük yerden, boyun ise kıldan inceydi.

LEVEL HIT 1999

FANTEZİ SİMULASYON

DESCENT FREESPACE 2



Diğer Adaylar

2. XWING ALLIANCE
3. HEAVY GEAR 2
4. MECH WARRIOR 3
5. ROGUE SQUADRON

Yoo, hayır, gözleriniz yanlış görmüyor. Hayır, "ejderha ve griffon simulasyonu" diye yeni bir oyun türü de icat edilmedi. Simulasyonun solundaki "Fantezi" kelimesinin taşıdığı anlam, günümüze kadar icat edilmiş olanların dışında kalan her türlü donanımı uçurduğunuz, sürdüğünüz ve kullandığınız oyunları ifade etmek üzere orada. Her türlü uzay ve mech simulasyonunu bundan sonraki yıllarda bu kategori altında değerlendireceğiz. Bu karara, uzun bir süre gerçek "gerçek" simulasyonlarla, henüz yapılmamış araçların simulasyonlarını aynı kategori altında incelemenin büyük bir haksızlık olduğunu düşündüğümüz için karar verdik.

Bu yıl birincisini verdiğimiz geleneksel(!) Yılın Hit Fantezi Simulasyonu ödülünü, açık ara fark ile Descent Freespace 2 alıyor. "1998'de de yılın en iyi yirmi oyunu arasında dokuzuncu olarak göstermiştiniz Descent Freespace'i. Peki bu serisiyi bu kadar iyi yapan ne?" diye soracak olursanız, ben de sorunuza "İlk oyundaki bütün, ama bütün eksiklerin giderilmiş olması, atmosferin bir bıçakla kesilebilecek kadar yoğun olması, ana gemilerin üstünden uçarken kendinizi "minicik" hissetmenize yol açan o müthiş boyut hissi, kanınızdaki adrenalin oranının %50'yi geçmesine yol açan yoğun savaş sahneleri, bir uzay simulasyonunda ilk defa olarak "önceden hazırlanmış" sahnelerin kullanılması, destansı boyutlarda ve ürkütücü bir senaryo, kainatta bilinen en korkunç olayla son bulan hikaye anlatımı (şimdi ne olduğunu söyleyip bütün heyecanınızın içine etmek vardı yaa, dur bakalım) oyunu bitirdiğinizde sizi "bu oyunun üçüncüsü ne zaman çıkacaaak?" diye inim inim inleten sürükleyiciliğinin haricinde mi?" diye soruyla cevap veririm. Ve böylece "Bilinen evrende kurulmuş en uzun cümle" ödülünü almanın yanısıra, ülkemizde haklı büyük ölçüde yenilen Freespace serisini hakettiği yere gelmesi için üzerime düşen vazifeyi yerine getirmiş olurum. Ve ayrıca, bu yıl vermediğimiz "En İyi ve Dumur Edici Boyutlardaki Bitiş Demosu" ödülünü de huzurlarınızda Freespace 2'ye veriyorum. Hala bu oyunu almadıysanız, hayatınız Boğaz Köprüsü trafiğinde kısır döngüye girsin (Bi dakka! Aranızdan birisi bu bedduayı daha önce hiç etti mi? Bilmek istiyorum!)

LEVEL HIT 1999

ACTION ADVENTURE



Diğer Adaylar

2. FLIGHT SIMULATOR 2000
3. FLANKER 2
4. MIG ALLEY

USAF

Jane's yine yapacağını yaptı ve 99'u harika bir simulasyon ile kapattı. USAF, bir jet-avcı sim'inde görmek istediğiniz her şeyi baştan sona eksiksizce size sunuyor. Bir kere Mig-29'dan F-16'e, A-10'dan F117'ye, milenyum teknolojisi F-22'den emektar F-105'e değişik amaçlar için değişik zamanlarda üretilmiş kuşlarla uçma olanağına sahipsiniz. Her uçağın uçuş dinamikleri az çok karakteristik özellikler taşıyor ve diğerlerinden farklı. Ayrıca geçmişteki Vietnam, günümüze nispeten yakın bir zamanı konu alan Körfez Savaşı ve olası bir yakın gelecekte geçen düş ürünü Avrupa savaşı gibi farklı dönemleri içeren senaryolar sayesinde oyundan sıkılmanız iyice güçleşiyor. Yine de kendi görevlerinizi yaratabileceğiniz oldukça iyi bir görev editörü de USAF'ın içinde mevcut. Bu da yetmezse şansınız internet üzerinden doğal zekalı düşmanlara karşı deneme fırsatınız da var. Zorluk ne profesyonel ne de çerez düzeyinde, ikisinin ortasında dengede duruyor, yani çok fazla kasıcı değil. Uçabileceğiniz uçakların ve oynayabileceğiniz senaryoların çeşitliliği, sanki tek bir simulasyon parasına birden çok simulasyon satın almanızı sağlıyor. Grafikler, özellikle de roketlerin arkada bıraktığı duman gibi efektler çok iyi. Yeryüzeyindeki dokular aşırı ayrıntılı ve oyun bu açıdan neredeyse Flight Simulator 2000 ile yarışıyor. Yükseklerde uçarken aşağısı muhteşem görünüyor. Her güzelin olduğu gibi USAF'ın da bir kaç görmezden gelinebilecek kusuru var tabii. Yere yakın uçarken detaylı kaplamaların bedelini hızın bir anda düşmesiyle ödüyorsunuz bir de bazen dokularda bozulmalar olabiliyor. Yine aynı nedenden ötürü oyun 64 MB'a bile biraz burun kıvırıyor. Biraz sıkı bir PC istemesi dışında fazla bir eksiği yok gibi. USAF geçtiğimiz yılın tartışmasız en baba oyunlarından biri.

LEVEL HIT 1999

TAKTİK SAVAŞ

RAINBOW SIX ROGUE SPEAR



Diğer Adaylar

2. SWAT 3

3. DELTA FORCE 2

4. HIDDEN & DANGEROUS

1997'de, bir yazar Red Storm Entertainment isimli bir oyun geliştirme firması kurdu sessiz sedasız. Bir seneden biraz daha uzun bir süre sonra bu şirket, yine sessiz sedasız, Rainbow Six isimli bir oyunu piyasaya sürdü. İlk bakışta First Person Shooter'a benzeyen bu oyun, aslında tamamen yeni bir türün başlangıcı idi; Taktik Savaş Simulasyonu. Rainbow Six birçok oyuncu tarafından sevildi. Klasik shooter mantığından uzaklaşıp, bir taktiğe uyarak ve takım halinde hareket etmeyi ön plana çıkartan, ve bunu yaparken bir Action oyununun heyecanını da içinde barındırmayı başardı. Ama yeni bir tür yaratmanın en büyük zorluğu olan daha önce denenmemiş olmanın getirdiği bazı hatalar yüzünden yılın oyunu olamadı (çeşitli buglar, yapay zekanın sallantıda olması, grafiklerin yetersizliği).

1999'un ortalarında Tom Clancy'nin aynı adlı romanından uyarlanan ikinci oyun olan Rogue Spear'da, tıpkı ilk oyun gibi, uluslararası bir anti-terörist timinin yönetimini ellerimize verdi. Her an tek kurşunla ölme riski, takım halinde düşünmek zorunda olmak, görev öncesinde yapılan detaylı plan aşamasının oyuna kattığı stratejik derinlik sayesinde Rogue Spear'ı ilk oyunun çok ötesine taşıdı. Üstelik, ilk oyundaki hemen hemen bütün hatalar da düzeltilmişti. Multiplay yönünden de mükemmele yaklaşan Rogue Spear'ın tek eksisi, ilk oyundaki gibi takım savaşı simulasyonundan "Rehine Kurtarma Simulasyonuna" dönmüş olması ve bu nedenle yüklendiği aşırı zorluktu.

Herşeye rağmen Roue Spear taktik savaş simulasyonları arasında her yönüyle liderliği hakeden tek oyun. Hala tanışmadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz demektir.

LEVEL HIT 1999

ACTION ADVENTURE

OMIKRON THE NOMAD SOUL



Bu yıl en kolay verdiğimiz ödüllerden biri de Aksiyon-Adventure dalında oldu. İçimiz çok rahat. Çünkü Omikron: The Nomad Soul hem aksiyon olarak hem de adventure olarak tüm rakiplerinden çok daha iyidi. Bunun en önemli sebeplerinden biri aksiyon ile adventure'ın birbirinden tamamen ayrılmış olmasıydı. Hatta aksiyon öğesi FPS ve dövüş olarak kendi içinde de ikiye ayrılmıştı. Bu üç öğenin zorluk dereceleri kendi içinde ayrı ayrı ayarlanabildiğinden oyuncunun hangisine ağırlık vereceğini de seçme şansı oluyordu. Omikron şehrinin geniş yapısı, güçlü hikaye örgüsü, iyi grafikler... Omikron hemen her konuda bizden fazlasıyla takdir toplamayı başardı. Zaten bu ödül onun aldığı tek ödül değil; ses/müzik, grafik dizayn dallarında da Omikron bizden ödül almayı başardı.

Diğer Adaylar

2. NOCTURNE

3. RESIDENT EVIL 2

4. HERETIC 2

LEVEL HIT 1999

PLAYSTATION

Level Dergisi olarak, sanal ortamda gerçekleştirmiş bulunduğunuz güzellik yarışmasının sonuçlarını sizlere sunuyoruz; işte bests of the last millenium







1- Gran Turismo 2 "The Real Driving Simulator"

1999 yılının sonuna yetişen bu yarış oyunu, şu ana kadar Playstation' da çıkan gerçeğe en yakın araba simülatörü. Oyunda 36 farklı firmanın 594 adet arabası ile 32 parkurda yarışılıyor. Mercedes - Benz, Opel, Renault, Subaru, Ford, Fiat, Peugeot, Aston Martin, Chrysler ve Dodge gibi, yakından tanıdığımız markaların da içinde bulunduğu bir çok Amerikan, Japon, İtalyan, İngiliz, Fransız ve Alman arabası var. Ralli arabaları, mini arabalar, lüks modeller, şehir arabaları, jipler, GT otomobilleri, spor modeller, eski klasik modeller ve 70' li yılların Amerika' sının "Muscle Car"ları ve dahası bu oyunda. Oldukça zengin bir içeriğe sahip olan oyunda arcade veya simulation tarzlarında yarışabiliyorsunuz. Araba sayısının çokluğu yanında çok da fazla yarış ve turnuvalara sahip olması nedeniyle oyuncularını uzun süre kendisine bağlayabilen bir oyun. Sony'den.

2- Resident Evil 3 "Nemesis"

Raccoon City' nin başı, bir türlü zombi belasından kurtulamıyor. Umbrella Adı verilen şirket, henüz deney aşamasında olan bir formülü çalmak isteyince, biyolojik düzen tekrar bozuluyor ve ölü insanlar şehri istila ediyor. Her zaman olduğu gibi bu sefer de kendimizi olayların tam orta yerinde buluyoruz. Karakterimiz özel bir timin mensubu olan Jill Valentine. Olaylar, bir önceki oyundan birkaç saat önce başlıyor. Amacımız şehirden tek parça kurtulabilmek ve zombileri temizlemek. Resident Evil serisinin dünyada hala milyonlarca fanatiği var. Mükemmel grafik ve ses efektleriyle gerilim-macera türüne damgasını vuran oyun CapCom'dan geliyor.

3- Final Fantasy 8

Bu kadar uzatmalı bir serinin her seferinde daha da iyileşmesi bizi şaşırtıyor doğrusu. Evet, Final Fantasy 8, serinin bir önceki oyunundan (ve Playstation'daki herhangi bir başka RPG oyunundan) çok üstün. Karmakarışık görünen, içinden çıkamayacağınızı zannettiğiniz savaş-büyü-gelişim sistemini çözdüğünüzde, bilgisa-



yar tarihinin en yaratıcı oyunuyla karşı karşıya kaldığınızı göreceksiniz. Senaryonun orijinalliği, büyü efektlerinin göz kamaştırıcılığı ve Guardian Force'ların dudak uçuklatan animasyonları da işin içine girdiğinde, Playstation'da şimdiye kadar yapılmış en zengin oyun olduğunu kabul edeceksiniz. Tabii ki Squaresoft'tan.

4- Metal Gear Solid Integral "The VR Missions"

Alaska sahilleri civarında bir adada gizlenmiş bir grup terörist, dünyayı nükleer silahlar kullanmakla tehdit etmektedir. Efsanevi Solid Snake olarak bıraktığınız ajanlık mesleğine yaka paça tekrar sokuluyorsunuz. Göreviniz iki önemli rehineyi kurtarmak, teröristlerin tehditlerinin ciddiyet boyutunu araştırmak ve mümkünse onları engellemek. Zamanınız çok kısıtlı ve yanınızda hiç silah yok. İşiniz zor. Jenerik ve özellikle de bitiş müzikleri mükemmel. Konusu insanı resmen içine çekiyor. Brezilya dizileri gibi karışık ve merak uyandırıcı. Senaryosuyla olduğu kadar yapay zekasıyla da oldukça başarılı olan oyun Konami' den.



5- Tomb Raider 4 "The Last Revelation"



Güzeller güzeli Lara' nın heyecanlı maceraları, yazık ki çok yüzünü eskittiler.

6- Fifa 2000

Hala tahtı ele geçirilemeyen bilgisayar tarihinin en saygın futbol oyunu.



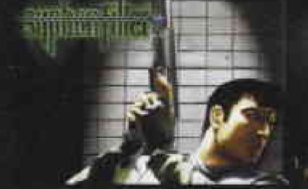
7- The Need For Speed 4 "High Stakes"

Hız tutkunları için vazgeçilmez bir eğlence kaynağı.



8- Syphon Filter

Burun farkıyla Metal Gear Solid'e geçildi ama ondan aşağı kalır yanı yok.



9- Silent Hill

Gerilim-macera tarzında çıkan ve başarılı olabilen nadir oyunlardan birisi.



10- Dino Crisis

Ve işte Capcom'dan bir diğer başyapıt. Korkunun ustalarından, bu sefer dinozorlarla kapışıyoruz.



En İyi Ek Görev Paketi

1. STARCRAFT: BROOD WAR
2. HALF LIFE: OPPOSING FORCE
3. COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY





En İyi Ses & Müzik

1. THIEF: THE DARK PROJECT
2. OMIKRON: THE NOMAD SOUL
3. HOMEWORLD

En İyi Grafik & Dizayn

1. QUAKE 3
2. NOCTURNE
3. OMIKRON: THE NOMAD SOUL





En Etkileyici Hikaye

1. GABRIEL KNIGHT 3
2. HOMEWORLD
3. THIEF: THE DARK PROJECT

En İyi Arabirim

1. HOMEWORLD
2. UNREAL TOURNAMENT
3. FIFA 2000





En Kötü Düşman

1. SYSTEM SHOCK 2
2. DUNGEON KEEPER 2
3. THIEF: THE DARK PROJECT

En İyi Yapay Zeka

1. UNREAL TOURNAMENT
2. SWAT 3
3. HALF LIFE





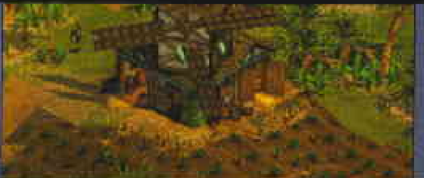
En İyi Intro

1. STARCRAFT: BROOD WAR
2. GABRIEL KNIGHT 3
3. URBAN CHAOS

En İyi Atmosfer

1. SYSTEM SHOCK 2
2. THIEF: THE DARK PROJECT
3. HOMEWORLD





En İyi Devam Oyunu

1. AGE OF EMPIRES 2
2. DESCENT FREESPACE 2
3. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

LEVEL HIT 1999 DONANIM

GRAFİK TEKNOLOJİSİ
nVidia GeForce 256



Başka bir aday düşünmek mümkün mü? NVidia son grafik çipi GeForce 256 ile TNT'ler ile yarattığı devrimi bile unutturmayı başardı. 3D oyunlarda CPU bağımlılığını ortadan kaldıran GeForce GPU ibaresini alan ilk grafik çipi olmayı da başardı. GeForce'u diğerlerinden farklı kılan daha önce işlemci tarafından yapılan dönüşüm ve aydınlatma hesaplamalarının da artık ekran kartı tarafından yapılıyor olması. GeForce'un tek kötü yanı gerçek performansının ortaya çıkabilmesi için oyunların da ona uygun olmasının gerekmesi. Ancak kısa süre içinde piyasanın bu oyunlarla dolacağından eminiz.

Oyunlar desteklediği zaman GeForce 256'nın performansı PII 233 gibi düşük hızda işlemciye sahip makinalarda TNT2 Ultra'ların birkaç misline çıkabiliyor. DDR-RAM'li versiyonlarla GeForce'un gücünü çok daha iyi görme şansını yakaladık.

SES TEKNOLOJİSİ
SB Live! Player



Ses kartları konusunda Creative'in üstünlüğü tartışılmaz. Dünya da Creative'i zorlayabilen tek firma olan Aureal'ın da Türkiye'de olmadığını düşününce ödülün Creative'e gideceği zaten kesindi. Ama SoundBlaster Live!'lar içinden bu ödülü hangisine vereceğimize karar vermek hiç de kolay olmadı. Uzun süren tartışmalar sonunda Platinium daha fazla özelliğe sahip olsa da Player'ın fiyat performans oranı ile birlikte oyunculara çok daha fazla yararlı olduğuna karar verdik.

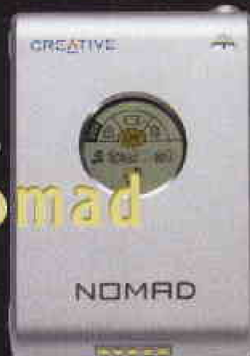
EAX hesaplamalarını hiç zorlanmadan yapabilen ve aynı anda pek çok program tarafından hiç zorlanmadan kullanılabilen EMU10K1 işlemcisi şu an için piyasadaki en güçlü ses işlemcisi olduğunu defalarca kanıtladı. Öyle görülüyor ki EMU10K1 bir kaç sene daha biz oyuncuların ihtiyacını kolayca karşılayabilecek.

İŞLEMCİ TEKNOLOJİSİ
AMD Athlon İşlemciler



Bilgisayar dünyasında uzun süredir beklenen bir gelişmeydi Athlon'lar. Intel'in çok uzun zamandır süren egemenliği hem işlemcilerdeki gelişmelerin hızını kesiyordu, hem de fiyatların yüksek olmasına yol açıyordu. Ancak Athlon'un piyasaya girmesiyle tüm bunlar değişti ve bir anda işlemcilerin gelişmesindeki ivme arttı. Belki bunlar beklenebilecek sonuçlardı. Ama kimse Athlon'ların bu kadar çabuk bir numara olacağını tahmin etmemişti. Performans söz konusu olduğunda PC tarihinde hiç geçilmemiş olan Intel bir anda karşısında daha hızlı bir rakip bulunca ne yapacağını şaşırdı. VIA'nın anakartlar konusundaki desteği ve Intel'in üst üste yaptığı hatalar bir anda AMD'yi liderlik koltuğuna oturttu. Bu yüzden AMD yılın en başarılı firması olarak anılmayı da hak ediyor. Şimdi başlangıcıyla nVidia vs. 3dfx çekişmesini hatırlatan bu hikayeden sonuçta da AMD'nin nVidia'nın başarısını andıran büyük bir zafere çıkıp çıkamayacağını hep birlikte göreceğiz.

ÖZEL ÖDÜL
Creative Nomad



Bu yılın donanım ödüllerini belirlerken günlerimizi gecelerimizi renklendiren bir cihaz vardı ki ne yapıp ne edip ona ödül vermemiz gerektiğine karar verdik. Ancak mevcut ve kısıtlı kategorilerimizin hiç birine uymuyordu. Buna rağmen onu yılın ekran kartı ve hatta yılın işlemcisi seçmek isteyen arkadaşlarımız bile çıktı. Sonunda Creative Nomad'e özel bir ödül vermeyi uygun bulduk. Nomad bilgisayarımızdaki MP3'leri yanımızda taşıyabilmemizin yanı sıra ses kaydedebilmemizi ve radyo dinleyebilmenizi de sağlıyor. 64MB'lık flash bellek sayesinde bir albümden fazlasını yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

İNCELEMEYE BAŞLIYORUZ...

BAŞLIYOR

Geldik her ay dananın kuyruğunun koptuğu noktaya... Kışkırtıcı Cem, 2. Dünya Savaşı gazisi Ozan, Siyam ikizleri G&B, narsist Sinan, deli köpek Maddog ve çiçeği burnunda Serpil'den aylık terapinizi almaya hazır mısınız? Hiç sanmıyorum, ama yine de yanınızda en az bir baret, bir çekme halatı ve iki çift sağlam yün çorap varsa başlıyoruz... İşte bu ayın menüsü... Quake 3, her gelişinde olduğu gibi yine ortalığı zangır zangır sallayacak... Diyorduk ki Unreal Tournament ondan önce gelip krallığı kaptı. Aksiyondan baygınlık geçirecek gibi olduğumuzda kainatın en iyi CRPG'lerinden olan Planescape: Torment'e sığındık. Bu sırada Serpil "Adventure isterimmmm" diye ağlamaya başlamıştı, sussun diye Gabriel Knight 3'ü verdik, o gün bugündür ortalıkta görünmüyor. Bu sırada "ben de aksiyon isterim!" diye bağırmaya başlamasın mı Madd? Hemen Opposing Force'u attık kafasına. Cem'e de Septerra Core, Panzer Elite, Pandora's Box'dan oluşan bir göbek oyun paketi yaptırdık ortaya... Niyetle okuyun deyu...

Kim?

İyi...

Tabii ki Planescape: Torment. Baldur's Gate'den sonra bu kadar iyi bir CRPG çıkabileceğine inanmamıştık açıkçası. Ama beklentilerimizin bizi yanıltmasına çooook sevindik. Bu oyunu alın!!!



...Kötü...

Bir balon bu kadar şişirildikten sonra ancak böyle patlayabilirdi. Quake 3'ün beklentilerimizi karşılayamadığına çok üzüldük.



...Çirkin

Ulan bu ne! Ayıptır yahu iki sene önceki oyunu iki silah, iki dinazor ekleyip yeniden yedirmeye çalışmak size yakışıyor mu? İtinayla kınıyoruz Carnivores 2'yi ve ezik yapımcılarını.







QUAKE III

Binlerce insanı adeta esir alan bu oyunun sizi de hakimiyeti altına almasına sakın izin vermeyin....

Yapım: ID Software **Dağıtım: Activision** **Türkiye Distribütörü: Ersan Games** **Tür: Multiplayer FPS** **Web: www.quake3arena.com**



Bundan birkaç sene önce bir programlama grubu tarafından Shareware olarak yapılan ve öyle sanıyorum ki işin bu boyutlara geleceğinin tahmin edilemediği bir oyun piyasaya sürüldü: Wolfestein. Sözümüz meclisten dışarı uzun süredir bilgisayar oyunları ile haşır neşir olanlar bu ismi zaten biliyorlar. Zamanla çok tuttu ve çok oynandı, ve ondan kazandığı parayla aynı takım yeni bir oyun yaptı. Doom adındaki bu oyunu ilk kez Amerika'daki bir BBS'te dolaşırken görmüştüm, oyun dünyada birkaç saat önce çıkmış ve birkaç dakika önce de Upload edilmişti (kopya tabii o zamanlar) ve Upload açıklamasında adamın oyunu anlatırken ağzı, dili tutulduğu belliydi ben de hemen indirdim. Neyse yükledim ve oyun açıldığında benim de uçuklarım çıkmaya başladı. Olamazdı böyle oyun, yapılamazdı ama yapmışlardı işte... Neyse gerisini anlatmıyorum, oyun kısa bir süre sonra Türkiye'ye geldi ve böylece kriz başlamış oldu. Oyunun tam olarak patlaması ile birlikte, bir süre sonra da ikinci versiyonu çıktı ve çok fazla değişiklik olmadan bu oyun, yeni bölümleri ve daha güçlü Multiplayer desteği ile krizi on katına çıkarttı. Bu ruh hastası oyun yüzünden Amerika'daki işyerlerinde iş aksatmanın götürüsü sene sonunda milyon dolarlara ulaştı ve nedense bu paralar birden programın yapımcısı çocukların ceplerine giriverdi (ID Software). Neyse, bu çocuklar Doom'dan kazandıkları parayı cukka edip, biraz daha programlama çalıştılar (özellikle bir tanesi) ve tabii medya ile bütün oyun dünyası onlara bakar oldu. Yeni oyunları Quake I hakkında duyurular yapıldı, şöyle olacak böyle olacak diye. Biz sabırsızlıkla beklerken oyun çıkıverdi ve biz bugün bunun ceremesini çekiyoruz maalesef.

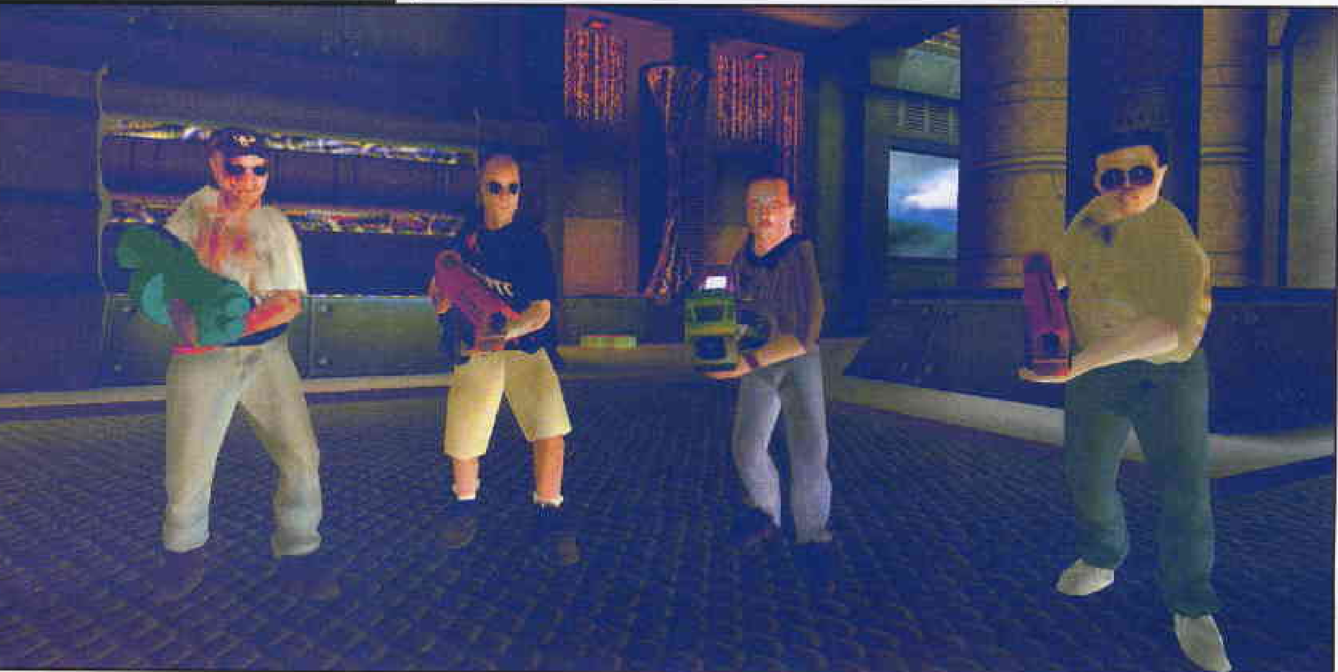
ID Software'in kullandığı teknolojinin gelişimi her oyunda inanılmaz artıyordu. Daha insanlar sanal sunucularda birbirlerini balta ile parçalama işlerini düzenli olarak yaparlarken tehlikeli bir hal alan duruma karşı psikologlar "Höt! Ne oluyor?" demeye başladılar. Neyse, millet birbirini gebertedursun daha ne olduğunu anlayamadan bu programcı çocuklar biraz daha programcılık öğrenip bir oyun daha çıkarttılar (Quake II). Aman bu oyun da ne öyle, hazır o zamanlarda 3DFx diye tuhaf kartlar çıkmış millet nedir bu diye soruyor, oyun bu özel grafik kartları için çıkmaz mı? Teknolojiye bakın, bir iki sene önce küçük Nazi askerlerini kovalattıran çocuk ne oyun yapmış... Bu da başımıza daha kötü bela oldu ve hala kurtulamadık açıkçası. Şu an bile binlerce insan daha acımasız silahlarla önüne gelenin suratında roketler patlatıyor.

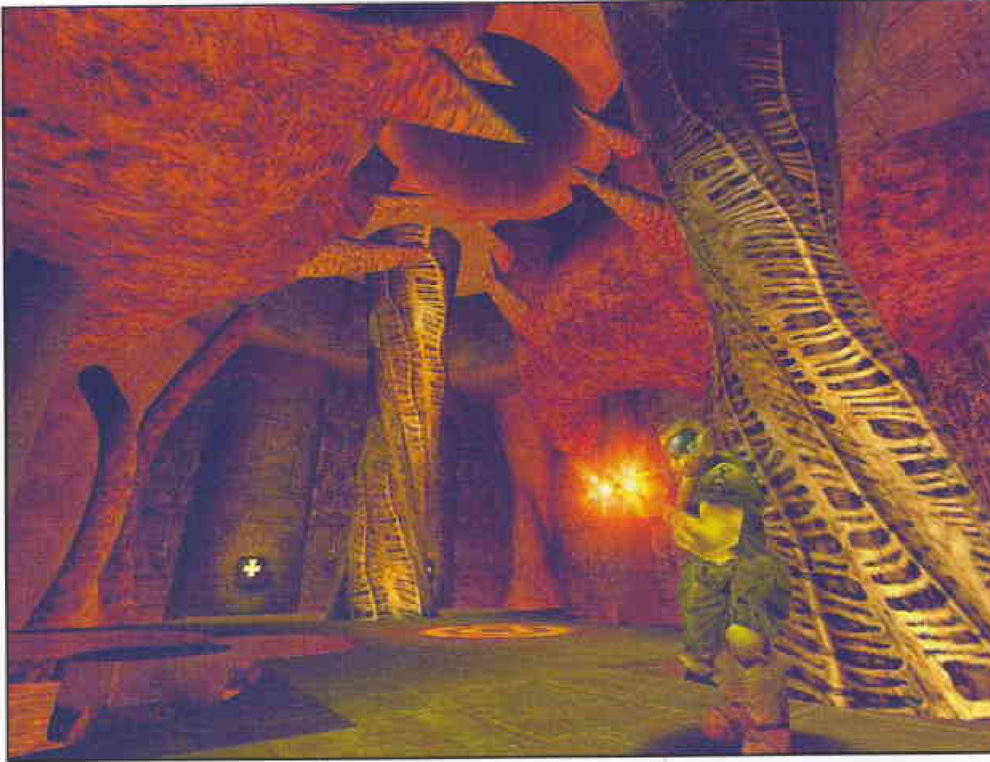
Uzun sözün kısası bu programcı tayfası, özellikle John Carmack denen başbelası herif başımıza çok yeni bir dert açmak üzere arkadaşlar. Hatta açtı bile. İşte uzun zamandır beklenen Quake III Arena ve gerçekler ;

İşini bilen birisi için karakterlerin görünüşlerini istediği gibi değiştirmek çocuk oyuncağı. Soldaki resimde Quake 3'ün yapımcılarını (yani işini en iyi bilenleri) görüyorsunuz.

Bence çoluk çocuk uzak dursun

Q3 herşeyden önce şu an üç boyutlu bilgisayarlı grafik teknolojisinin sınırlarında yapılmış bir oyun diyebiliriz, belkide Q1 ve Q2 oyuncularının alışamayacağı ve "abartılmış" olarak nitelendireceği bir sınırda. Şuna inanıyorum





ki Quake serisine yeni başlamış bir oyuncu için biçilmiş kaftan olacak, ama Q1 veya Q2'de profesyonelleşmiş bir multıplayer oyuncusu için çok farklı bir oyun. Tıpkı senelerce Porsche kullanmış birinin ondan çok daha güçlü ve hızlı Ferrari'ye alışamaması ve eski Porsche'undaki manevraları yapamaması ve eski arabasına dönmesi gibi.

ID Software Q1'den çok şey öğrendi ve bunları Q2 de kullandı, esas öğrendikleri ise Q2 de oldu ve dediğim gibi oyuncuları çok iyi dinleyip analiz ederek, oyuncu hangi noktalarla ilgileniyora yönelip bu tecrübelerin hepsini Q3 de birleştirdiler, gerek grafik motoru olsun gerekse multiplayer altyapısı veya komut setleri olsun. Q3 öncelikle tamamen Multiplayer olarak hazırlanmış bir oyun dolayısı ile Single Player modunda dahi çeşitli yaratıklar öldürüp ilerlemek yerine Bot denilen bilgisayar tarafından yönlendirilen oyuncularla müsabakalar yapıyorsunuz. Şimdi Q1 ve Q2 oyunlarını bildiğinizi varsayarak Q3 ü anlatmaya çalışacağım yoksa altından kalkmak çok zor.

At, rakı, silah, Quake...

Q3 çok sıkı bir konfigurasyon istiyor özellikle ekran kartı ve belleğiniz yeterli olmalı, zaten oyun TNT2 ekran kartları için optimize edilmiş. Voodoo 3 kartlarda yaklaşık aynı performansı vermekteler, Voodoo 2 lerin ise pek işe yaradığını söyleyemiyeceğim. Fakat oyun talep ettiği yüksek donanım gücünün hakkını fazlası ile veriyor. Kullanılan üstün grafik teknolojisi ve ses kalitesi bunun göstergesi, ID eğlenceli bir oyun olması için elinden geleni yapmış (siz de teşekkür için orjinal alıyorsunuz oyunları değil mi?)

Teknik olarak baktığımızda, Q3 TNT2 kartlarda 32 bit renk desteği veriyor (1 milyar renk) Curved Surfaces ve Nurbs dediğimiz tam yuvarlak formasyona sahip bir obje teknolojisi kullanılmış. Bunun neticesinde konserve kutusu gibi köşeli yüzeylere elveda diyoruz, yeni haritalarda bu farkı rahatlıkla göreceksiniz. Fogging yani sis ortamları ise gerçekten büyüleyici, haritalarda gerekli yerlere bu sis efektleri yerleştirilmiş ve çok hoş ortamlarda oyun oynamanız sağlanmış, mistik ortamlar şimdi çok daha gerçekçi. Bazı teleportlarda Reflection Mirror'lar var yani teleport edileceğiniz yeri aynadan görüyorsunuz, bununla ilgili olarak Reflected Surfaces yani genellikle kaygan ve parlak yüzeylere yansıyan diğer görüntüler çok kaliteli bir görüntü çıktısı veriyor (3D Max açıklıyorum sanki). Silah patlamalarının duvarlar ve zemin üzerindeki izleri bir süre kalıyor, adamınızın gölgesi mevcut, çok daha kaliteli dinamik ışık efektleri kullanılmış. Skin, yani kılık kıyafet teknolojiside çok ilerletilmiş, oyuncuların yüzlerine kendi resimlerinizi koyabiliyorsunuz. Askerde, sünnette, düğünde, çayırda çimende çektirdiğiniz resimlerinizi kravatlı kravatsız kabul ediyoruz. Hatta Mahir resmini en aptal duşmana giydirip, üzerine de üşümesin diye roketleri giydirmek eminimki sizi bayağı bir mutlu edecektir.

Ama özellikle haritalar tam bir sanat eseri, gerçekten çok iyi tasarlanmış ve çizilmiş, zaten gerçek mimarlar tarafından çizilmiş haritaların büyük bölümü.

Console ve Menu Farkları

Q3 tüm ayar ve komutların maksimum kolay yapılabilmesi için tasarlanmış dolayısı ile açılışta karşınıza gelen menu çok basit ve anlaşılır. Multiplayer oynamak istiyorsanız ona tıklıyorsunuz, single istiyorsanız ona, Settings kısmında tüm grafik kartı, ses, kontrol ayarlarını kolaylıkla yapabilirsiniz.

Tecrübeli Q1 ve Q2 oyuncularının yakından bildiği Console komutları Q3'de çok daha gelişmiş, ileride bunların en önemlilerine değineceğiz. Bu arada eğer bir oyuncu oyun sırasında Console indirirse veya T ile yazı yazıyorsa kafasının üzerinde bir işaret beliriyor dolayısı ile diğer oyuncular bunu görerek yazı yazdığını anlıyor ve boşyere vurulması sonucunda çıkan tartışmalar da önlenmiş oluyor.

Ve oyunnn...

Şunu şöylemek zorundayım ki dikkatimi çeken bir nokta var. İlk gördüğünüzde bu oyun Quake serisinin en son çıkan versiyonu değil de, sanki yeni yapılmış Mortal Kombat 3D gibi geliyor insana. Sadece dövüşler yerine silahla savaş var. Onun haricinde grafiklerdeki pürüzsüzlük, netlik, çizgi film gibi oluşu, hatta oyuna başkarken oyun içi sesleri ve biterken bile MK'daki "Excellent, Finish Him, Fight" diyen meşhur sesin aynı tonla aynı kelimeleri aynı yerlerde söylemesi, hatta skinlerin de MK skinlerine benzetilmesi (ben bir tanesini Sub Zero sandım) insana hoppala dedirtiyor. Onu bırakın yani bazı modellerde adam geri hareket ederken bile ters takla atıyor ki bu kadar da olmaz yani, Carmack sanırım fazla MK oynamış, içine ukte olmuş çocuğun, ben de yazamazmıyım diye..

Q3 tahmin edileceği gibi grafik, ses, modeller, haritalar, navigasyon, kolay ayarlanabilen geliştirilmiş Setup ve Console komut setleri ile geliştirilmiş modlar ve bu modlarda kendiliğinden oynayabilen ileri seviyedeki botlar ile her yönden çok zengin bir 2000 yılı oyunu fakat bu kadar zenginlik oyunu çok fazla ilerlettiğinden insana biraz karışık gelebiliyor Q3 ün navigasyonunu yani idari yönetimini :) zayıf buldum, zıplattığında adamın nereye düşeceği belli değil zıplarken, giderken saçma sapan sesler çıkarıyor (seçtiğiniz modele göre). Adamları karşınızda görünce ilk önce örümcek sanıyorsunuz, bir tuhaf hareket ediyorlar. Bunun sebebi modellerin herbir ekleminin ayrı ayrı hare-



ket etmesi. Rakibinizi vurmak alışana kadar zor, vurduğunuzda ise ne zaman vurduğunuzu bile anlamıyorsunuz bazen. Q1 ve Q2'de bir şey vardır, zaten oyunun motoru artık demode olmasına rağmen onca yeni oyun arasından hala en çok oynanmalarının sebebide budur; oynanabilirliği maksimum düzeydedir yani ne yaptığınızı ve ne yapacağınızı harfiyen bilirsiniz ve doğru yaparsanız da aynısı olur. Ama ne yazık ki Q3'ün fiziği Q1 ve Q2'ye göre bence belki daha gerçekçi olarak yapılmak istendi ama onların zevkini veremiyor kesinlikle.

Quake III Arena'nın ne kadar şansı var?

Şurası kesin ki (fikrini aldığım oyuncular da aynı kanıdalar) Q3 daha önceden Quake serisini hiç oynamamış veya öyle ciddi anlamda oynamayan yeni 3D FPS oyuncuları için senenin hit oyunlarından biri olacak ve eminim ki çok sevecekler. Onların gözüyle baktığımda oyunun sevilmeyecek bir yanı yok herşey en güzel şekilde yapılmış. Ama profesyonel anlamda Q1 ve Q2 oyuncusu (belki fanatiği) gözüyle baktığımda ve araştırdığımda oyunun mekanlarındaki kapalı ortamlar ve daha çok gotik tarzı haritalar ile silahların özellikleri, kullanımları, fizik ve navigasyon açısından Q1 oyuncuları Quake 3'ü çok daha fazla sevecek. Çünkü aldığım eleştirilerde de Q2 oyuncularının Q3 ün güzelliğini takdir etmesinin yanında, Q3 ün kendilerine pek fazla bir şey ifade etmediğini de söylemekteler. Bunu anlatmamım sebebi Quake I ve II şu ana kadar dünyada profesyonel liglere kadar çıkıp en çok detayına inilmiş oyunlardır, Q3'ün öyle sanıyorum ki hiçbir zaman böyle bir şansı olmayacak. Nedeni ise Q1, Q2'ye göre daha çok yeteneğe (skill) bağlı bir oyun, başka bir deyişle iyi bir Q1 oyuncusu Q2'yi iyi oynar ve biraz çalışma ile iyi bir Q2 oyuncusu ile rahat rekabet edebilir ama bunun tersinin olması çok zor. Q3'te ise yeteneğin etkisi daha da düşürülmüş yani oyun yetenekten ziyade eğlence oyunu haline gelmiş, örneğin iyi bir Q3 oyuncusu diye bir şey pek olmayacak, iyi bir Q3 oyuncusundan bir haftalık yeni başlamış bir Q3 oyuncusu o veya bu şekilde frag alabilir, sadece bu konu bile profesyonel tabandaki oyuncuların Q3'den uzak durmaları için yeterli bir neden. Fizikte yapılmış bazı düzenlemeler yüzünden Q2 için anahtar olan bazı hareketler yapılamıyor, Double Jump denilen zıplama tekniği kaldırılmış, Strafe Jump tekniği ise mevcut. Silahlar her ne kadar Q1 ve Q2 deki silahlarla aynı olmasına rağmen kullanımlarındaki belirgin farklar ile değişik bir oyun stilinide beraberinde getiriyor. Belki sürekli oynama ile Q1 ve Q2'ciler Q3'e alışacaklar ama bu sefer de eski oyunlarına yabancı kalacakları kesin. Q3'ün ne kadar şansı olduğu konusu ise olumlu bir senaryo çünkü şu ana kadar açılan server ve oyuncu sayısı ile sürekli artı bir grafik sergiliyor, yeniyetme FPS oyuncularının yeni gözbebeği olacak Q3 onları uzun süre idare edeceği ve iyi satacağı düşüncesindeyim. Bu arada orjinal olmayan Q3 ile legal Q3 serverlarına bağlanamıyorsunuz, ID bu işi sıkı tutmuş illegal olarak oyun oynatan serverları ise tesbit edip yasal yollardan bu işi korumak niyetindeler.

Silahsızlanma Devrinde Silahlar

Oyun sırasında kullanacağımız silahlar eski Q1 ve Q2 silahlarının bir revizyonu diyebiliriz. Şekilleri, güç düzeyleri, hasar düzeyleri vs. biraz değişmiş, hemen kısaca tanıyalım bu canavarları...

Alternatifler		
Quake 2		
[illegible]	Şubat 98	[illegible]
Unreal Tournament		
[illegible]	Şubat 2000	[illegible]



Gauntlet : Eğer elinizde hiçbir silah kalmazsa bu bir nevi elektrik mekanizması (Elektroyumruk :) ile yakın savaşlarda etkili koruma sağlıyor ama uzak için bir etkisi yok.



Machine Gun: Oyuna başladığınızda artık bu silah ile başlıyorsunuz. Çok fazla güçlü değil ama çoğu zamanda az enerjisi kalmış bir rakip için öldürücü bir güç. Yeni başlama silahı için ideal.



Super Shotgun: Bu lazer odaklı silah isabet oranına göre etkisi artan güzel bir silah Q2 de tehlikeli silahlardan biriydi. Q2 ye göre daha yavaş bir silah.



Rocket Launcher: Oyunda en çok kullanılan ve en ölümcül silahlardan olan roket atar bayların cebinde, bayanların çantasında bulunsun, roket atar verip gitmiyorum yanında 5 tane de mermi veriyorum bundanda

herhangi bir ücret talep etmiyorum. Denemek isteyenler görüp bakabilirler, ama camı çerçeveyi indirmeyin lütfen.



Grenade Launcher: Quake terimlerinden kalabalık maplerin sotecilerinin favori silahı kısaca GL kullanması çok zevkli, komik manzaralara sebep olan oyundaki en sürpriz silahtır, kullanım açısından Q2 ile bir farkı yok, temel görevi bomba atmaktır, ucuna elma armut türünden mevyeler koyup takım arkadaşınıza enerji olsun diye fırlatabilirsiniz.



Railgun: Q2 nin en karizma silahı, kullanımı en zor silah belkide ama bir o kadarda etkili, özelliklerde uzak mesafeler için tam bir sniper mekanizması, attığı özel bir madde olan slug ile rakıbınizin bir saniyede midesinden dumanlar çıkartabilmek mümkün. Kendinizi vuramıyorsunuz o yüzden de ideal.



Plasma Gun: Doom' da mevcut olan bu favori silah sanırım Q2 de ki HyperBlaster yerine konmuş etkili ve fazla yaygara yapan bir silah. Rakibin suratında pembe morluklar için kullanılabilir.



Lightning Gun: Q1 de mevcut olan ve Q1 in Railgun 'u olarak geçen bu profesyonellerin tercihi silah kullanımı zor olmakla beraber etrafınızda paratonersiz gezen rakiplerin biraz voltajını yükseltebilir.



BFG (Bullshit Forever Gun): Valla pek çareniz yoksa veya gözünüz döndüyse kullanın. Cıvıl cıvıl oluyor ortalık. Extra amme hizmetine açılmış özellikler arasında; Q1 deki görünmez olma (Invisibility) klasik 4x cdrom kadar güçlü Quad Damage, trafik sorunlarına kesin çözüm trafik sıkışınca ışınlanma (Personal Teleporter), tıbbı malzemeler ve ilkyardım (Medkit) ve ayrıca uçma, kaçma, kanca atma vb. ek özellikler oyuna eklenmiş böylece 2000 yılında adamı gözünüzün önünden kaçırmanız daha kolay hale getirilmiş. Oyun sırasında aldığınız Armor 'lar 200 olduğunda yavaş yavaş 100 'e iniyor, enerjilerde aynı şekilde. Başlangıç (Spawn) sırasında SpawnKill engellenmesi için 120 ile başlanıp enerji daha sonra 100 'e iniyor. Daha fazla özellikler getiren bir çok PowerUp da oyuna eklenmiş.

Oynanabilirlik açısından yapılan yeniliklerden biriside Q3 kendi içinde botlarla dahi oynayabileceğiniz CTF özelliğine sahip hatta bunuda baya geliştirmişler, bilgisayar size takım kaptanı olmak isteyip istemediğinizi soruyor, eğer olmazsanız oyun sırasında size yapmanız gerekenleri söylüyor, sen şuraya git bunu al gibisinden. Bu ve benzeri otomatik konuşmalarda oyuncuların yaptıkları ve bulundukları yerleride size bildiriliyor. Quake 2 de bulunan Respawn daki hatalar Q3 de giderilmiş. Bazı modellerde (normalde 30 küsür model var) geri hareket ettiğinizde bunu ters takla atarak gerçekleştiriyor. Eğer Blood oyunundaki gibi kahramanı ekranda görmek istiyorsanız Console 'den cg_thirdperson 1 yazmalısınız normal değeri 0 dır. Ekranda o anda FPS Rate yani ekran kartınızın saniyede bastığı kare sayısını ekranda görmek için cg_drawfps 1 yazmalısınız., daha çok tecrübeli oyuncuların kullandığı FOV değerini değiştirmek için cg_fov 100 (veya başka bir değer) girmelisiniz. Oyun sırasında karşınıza birisi çıktığında ekranda nicki beliriyor, skor tablosu da güzel yapılmış koca koca yazılmış herşey tipik bir atari salonu çocuğunun anlayabileceği cinsten.

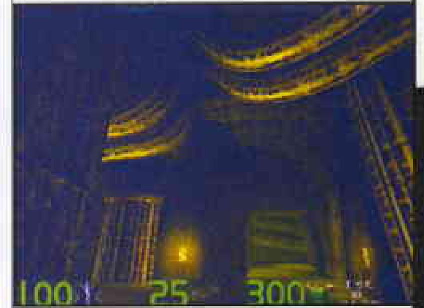


Final Words...

İlk video demolarını izleyip hayran kaldığımız ve o günden bugüne yapımı sırasında dillerden düşmeyen Quake III Arena ID Software 'nin som bombası ve büyük yatırımı olarak nihayet mağazalardaki raflarda yerini aldı. Kuşkusuz ki oyun çok büyük sükse yapacak çok sayıda serverları açılacak, haddinden fazla oynanacak ve desteği verilecek, şimdiden kurulan Q3 Clanları, oyuncuları, mapleri, modları ve desteği ile Quake III, kardeşleri Q1 ve Q2 sayfalarını kapatarak yeni bir doneme yeni ışık efektleri altında adım attı bile. Ben dün aksam yaptığım bir araştırmada 1467 Q3 Arena serveri ve 3278 player aktif durumda idi. Fakat aklımıza gelmeyen bir noktada sadece Q3 değil Q3 motoru ile yapılabilecek Kingpin gibi kaliteli oyunlar çıkacak mı sorusu. Bunu zamanla göreceğiz. Kingpin demişken Q2 motoru ile yapılan Kingpin 'deki silahların grafikleri Q3 den kat kat daha iyi bence,

Dediğim gibi eğer Q1 ve Q2 karşılaştırması yapmayacaksanız, Quake serisine 3 ile başlayacak oyuncular için belki eşi bulunmaz mükemmel bir oyun, anlaşılması çok kolay ve basit arayüzüyle tam onlara göre. Q1 veya Q2'yi az oynamış veya hiç oynamamış kişilere Q3'ü tavsiye ediliyorum, üzerinde uzun zaman, çok emek harcanmış bir oyun. Fakat Q1 veya Q2 de belli bir seviyeye gelmiş oyuncuların çok büyük bir bölümü için Q3 çok basitleştirilmiş, üstün grafik teknolojini kullanan ama oynanış olarak serinin eski oyunlarının yanında basit bir atari oyununa dönüşmüş bir oyundur. Bu da böyle biline.

Kağan Ünaldı



LEVEL KARNESİ

Grafikler

ID yine yapacağını yapmış. Organik görünüşlü koridorlar, rengarenk silah ve patlama efektleri olabileceğin en iyisi.

Ses ve Müzik

Endüstriyel ve metal müzikler bazılarının hoşuna gitmeyebilir. Ama ses efektleri konusunda şikayet edebilecek hiçbir şey yok.

Oynanabilirlik

Tek kişilik bölümler gereksiz Multiplay yönünden de Quake 2'deki esneklik ve geliştirilebilirlik hala yakalanamamış.

Atmosfer

Deathmatch harici oyun türlerinin olmaması, takım savaşı türünün derinliğini arayanları kaçıracaktır.

LEVEL Notu %80

Tek kişilik bölüme daha fazla özen gösterilse ve görsellik uğruna oynanabilirlik kırpılmasa, Quake 3 çok daha iyi olabilirdi.

Minimum: Pentium 233, 64 MB bellek, 25 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom, 4 MB OpenGL Destekli Ekran Kartı
Önerilen: PentiumII 350, 128 MB bellek, 500 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom, 16 MB OpenGL Destekli Ekran Kartı
Multiplayer: Internet ve Network üzerinden 12 kişiye kadar
Grafik Desteği: OpenGL — Max 2046 X 1536 çözünürlük
Extra: DirectSound, Aureal 3D

DIPLOMACY

Acı gerçeği duymak ister misiniz? Aslında hepimiz küçük birer piyonuz.

Dağıtım: Hasbro Interactive **Yapım:** Meyer/Glass Interactive **Türkiye Distribütörü:** Intertoy **Web:** www.microprose.com

Yaşadığımız dünya insanlarının yaşamlarına mutluluk katmak için değil, galibiyetlerin tadlarına bakmak için sabırsızlanan politikacılar tarafından yönetildikçe hepimiz birer piyonuz ve yaşamların çok ucuz olduğu bu dünyada aşk da, sevgi de, bağlılık da, inançlar veya onur da beş para etmeyen değerlerdir.

Yazılara karamsar başlamak hiç bir yazarın stili olmamalıdır. Karamsarlık sadece bir yazının başında değil, her zaman kaçınılması gereken bir kavram olarak kalmalıdır diye inandık, öğrendik. Ama bazı anlar vardır ki, insanın tüm yaşam enerjisini alıp götürür, o anı yaşamak yerine ölmüş olmayı dilettirir. Sizin bütün gücünüzle çalışıp çabalayıp kurduğunuz hayatınızın hırslarına köle olmuş, insanların yaşamlarına, aşıkların sevgilerine veya çocukların oyunlarına saygı duymak yerine, ölümlerin getireceği rantla cebini ne kadar doldurabileceğini düşünen bir kaç politikacının verdiği anlık kararlarla bir anda sönüverdiğini gördüğünüzde zaten artık sizin için de sevdikleriniz için de çok geçtir emin olun.





Geçmiş Zaman Olur ki

Eminim hiç birimiz gerçek bir savaşın acısını tecrübe etmedik. Dünyanın gördüğü en değerli komutanlardan olan İsmet İnönü Paşa'nın binbir ayak oyunuyla, dünyanın iki kutbuna da yalanlar söyleyerek ülkesini İkinci Dünya savaşından uzak tutabilmesi başarısı nedeniyle pek çoğumuz anne babalarımızdan gerçek savaş hatıraları da dinlemedik. Dedelerimizden yeterince yaşlı olanlar belki Kurtuluş Savaşı ile ilgili birşeyler anlattılar. Kore veya 74 savaşına katılan sınırlı sayıdaki indirme birliğinde görev almış bir akrabanız varsa belki bir kaç heybetli zafer hikayesi de duymuş olabilirsiniz. Ama kimse bize, heybetli sarayında oturup kişisel çıkarları karşılığında ülkesinin ve insanlarının düşman tarafından yok edilmesine göz yuman bir imparatorun, altın kapılar arkasındaki iğrenç pazarlıklarını anlatmadı. O pazarlıklar sonunda acı çeken, sevdiklerini kaybeden insanların, asker veya sivil olsun sebepsiz yere ölen masum insanların dramlarını da anlatmadı.

Ama bu gün çoğumuz, kimsenin ilgi göstermediği ufacık bir savaşın bile etrafındaki masum insanlara neler yaptıklarını gelişmiş teknoloji sayesinde canlı yayınlarda seyredebiliyoruz.

Teknoloji gelişmiş, insanlar artık daha modern silahlarla ölmeye ve öldürmeye başlamış olsalar da, insanlığın gördüğü ilk savaştan bu yana değişmeyen bir tek şeyin olduğuna kalıbımı basabilirim ki o da diplomasi denilen yalan söyleme sanatıdır.

Avalon Hill's Diplomacy, bir masa üstü strateji oyunu olarak başarısını kanıtladıktan sonra Microprose tarafından bilgisayar oyuncularının da hizmetine sunulmuş bir IBRET dersi olarak karşımızda duruyor.

Yalan söyleyerek, ihanet ederek ve çıkarlar doğrultusunda döneklik yaparak nasıl devlet yönetileceğini ve dünyaya hükmedilebileceğini anlatan bu oyun, sürükleyicilik bakımından son aylarda gördüğümüz en heyecan verici stratejilerden biri.



Oyun Dediğin

Şu sıralar devamı çıkan Axis&Allies'i hatırlayanlar, Diplomacy'i anlamakta zorluk çekmeyeceklerdir. Ancak, aklınız ermeye başladıktan sonra oynadığınız ilk oyun bile bir bilgisayar oyunu ise ve soğuk bir kış gecesi sıcak evinizde arkadaşlarınızla yere serdiğiniz oyun kartonunun üzerinde Monopoly veya Gizli Hedef oynamanın ne demek olduğunu bilmiyorsanız, Diplomacy ilk bakışta size anlamsız veya karmaşık gelebilecektir.

Temel olarak, Türkiye'nin de içinde bulunduğu bir Avrupa haritasında kara ve deniz birliklerinizi hareket ettirerek haritadaki düşmanlarınızı elemeye çalıştığı-

nız oyunun içeriği bu basit tanımlamanın çok daha ötesinde.

Amaç dünyayı ele geçirmek ve rakipler de birden fazla olunca ister istemez insanın aklına gelen ittifak kurma kavramı bu oyunda tam anlamıyla hayata geçirilebilmiş. Bir turun bir yıla eş geldiği oyunda yıllar mevsimlere bölünmüş ve her yılın başıyla ortasında dünya liderleri toplanarak iletişim kuruyorlar ki bu, kimileri ile ittifak kurup kimilerine savaş ilan etmek, sevmediğiniz iki devleti birbirine düşürmeye çalışmak, yapacağınız bir saldırı için müttefiklerinizden yardım sözü almak gibi anlamlara gelebiliyor.

Oyunun diplomasi aşaması diyebileceğimiz bu bölümde, aynı chat yapar gibi, görüşmek istediğiniz liderlerle özel bir odaya geçip orada diğerlerinin duyamadığı ve göremediği gizli anlaşmalar yapabiliyorsunuz. Oyunun bir sonraki aşamasını anlattığımda, bu bölümün neden çok önemli olduğunu da açıklayabilme şansımın doğacağına inanarak, hemen diğer mevsime geçmek istiyorum.



Alternatif
Axis&Allies
Sayı/Puan *Aralık 98 6/10*

Sefer Vaktidir Uzaklara

Diplomasi bölümünde dünya liderleri ile gerekli anlaşmaları yaptığınıza emin olduğunuzda atık hareket zamanı gelmiştir. Karşınıza çıkan Avrupa Haritasında, üzerinde nokta olan bölgeler askeri birlik üretimi yapabilen ve oyunun kazanılması için hepsinin zaptedilmesi gereken yerlerdir. Buraları bir anlamada içinde bulundukları ülkenin sanayi ve ekonomi kaleleridir.

Sembolik olarak belirtilmiş askeri birimlerin kara ve deniz olmak üzere sadece iki çeşit olması veya bir bölgede birden fazla askeri birlik bulundurulamaması sizi yanıltmasın, oyundaki piyonları kullanabilmek en az satranç oynamak kadar beyin aktivitesi gerektirmektedir ki, burada anlatmanın çok uzun süreceği hareket kurallarını iyice anlayabilmeniz için oyun içinde detaylı bir Tutorial bölümü var, gönlünüz rahat olsun. Ancak, diplomasinin önemini anlatabilmek için bir örnek vermeden geçemeyeceğim.

Oyundaki askeri birliklerin iki önemli görevi bulunuyor. Birincisi saldırmak ikincisi savunmak veya desteklemek. Bir düşman bölgesine saldırdığınızda, saldıran birliğinize destek olan bir birliğiniz yok ise bölgeyi ele geçiremiyorsunuz. Aynı şekilde destekle saldıran bir düşman birliğini geri püskürtebilmek için savunma yapan birliğinize, yanındaki bölgelerden yeterli sayıda destek verilmesi gerekiyor.

Şimdi, üç tarafı düşman askerleri ile çevrilmiş kritik bir toprağınızın olduğu düşünün. Düşman piyonlarından biri saldırırken diğer ikisi de ona destek vereceklerinden sizi yenmeleri çok kolay olacaktır. Ancak, doğru bir ittifak kurabildiyseniz, diplomasi bölümünde çevredeki müttefik birliklerden, savunduğunuz bölgeye destek vermelerini isteyebiliyorsunuz ki, askeri birlik üretmenin zor ve sınırlı olduğu bu oyunda, bir müttefik birliğin size desetek vermesi gerçekten oyunun kaderini değiştirebiliyor.

Aynı şekilde, özellikle İngiltere'yi veya Türkiye'yi oynarken, kara birliklerinin denizden taşınması son derece önem kazanmakta ancak bir kara birliğinin denizden taşınması için de gerekli olan destek birliklerini çoğunlukla müttefiklerinizin birlikleri ile sağlayabiliyorsunuz.



Ancak şunu da belirtmek lazım ki oyunun her zorluk seviyesinde kendisini belli eden gelişmiş yapay zekası nedeniyle oyunu defalarca bitirseniz bile iki kez aynı oyunu oynayıp, aynı noktalarda aynı düşmanlarla, aynı şartlar altında çarpışmak gibi sıkıcı bir durumla karşılaşmıyorsunuz. Bu açıdan Diplomacy'nin Axis&Allies'den bir adım önde olduğu açık. Çünkü Axis&Allies'de yapay zekan sanki tarihsel gerçekliği korumak istercesine, kontrolündeki ülkeleri hep belirli noktalar üzerinde yoğunlaştırdığından bir kaç oynamadan sonra İkinci Dünya Savaşı'nın gelişimi ile ilgili bir belgesel seyrettiğiniz izlenimine kapılıyordunuz (ama o da iyi oyundu, hakkını yemeyelim.).

Grafik ve Ses

Bir masa oyunun bilgisayara geçirilmesinde en büyük sıkıntının grafiklerin dizaynında yaşanacağını tahmin edebiliyorsunuzdur. Pek çok bilgisayar oyuncusu kızma birader kutularından fırlamış plastik piyonlara benzer birlikleri, iki boyutlu küçük bir harita üzerinde sağa sola götürmekten büyük zevk almaz herhalde. Diplomacy'nin grafik yapısında sorun olabilecek tek kusur da buradan kaynaklanıyor. Yani, kara birliklerini ifade etmek için bir yıldız, deniz birliklerini ifade etmek için bir çapa kullanılmış ki, bunun aslında oyunun orjinaline sadık kalınmak için yapıldığı da göz önünde bulundurulmalıdır. Ancak yine de çatışmalara biraz animasyon eklemek, Microprose'sun şanına yakışacak bir hareket olurdu. Neyse belki bir dahaki sefere.

Sesler konusunda da yukarıdaki yorumumu tekrarlamak durumundayım zira, dönemi anlatan güzel bir müzik çalsa da bunun yeterli olmadığını göreceksiniz. Belki, etrafta koşuşturan karargah subaylarının, bomba seslerinin, çatışmalarda sallanan bir masanın, haritanın üzerine dökülen kumların sesleri ile oyun biraz daha etkileyici olabilirdi ama elbette -meliydi, -malıydı, -bilirdi'lerin sonu asla gelmez. Siz ufak tefek şeyler yüzünden bu oyunu kaçırmayın. Çünkü eminim pek çoğunuzun hayatı anlama döneminde önemli bir yer edineceğine inandığım bu oyun, dünyanın nasıl döndüğü konusunda tarih kitaplarından daha fazlasını anlatacaktır sizlere. Yılmayın ve gülümseyin. Adiler henüz sadece bir kaç round kazandılar. Oyuna siz girdiğinizde maçın kaderi değişecek.

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Tamam bu bir strateji oyunu ama en azından biraz animasyon ve video eklenebilirdi.

Ses ve Müzik
Patlayan bombaların ve nara atan askerlerin sesleri olmadan bir dünya savaşı yönettiğinizi anlamanız zor.

Oynanabilirlik
Oyundaki bir kaç kuralın öğrenilmesi halinde oynanabilirlik açısından bir problem kalmıyor.

Atmosfer
Grafikler ve sesler biraz eksik olsa da yapay zeka çok başarılı ve oyuncuya çok başarılı tuzaklar kurabiliyor.

LEVEL Notu %68

Dünyaya ve düzene başkaldırtacak kadar gerçekçi, şok edici bir yapım. Önemli olan atmosferse bir oyunda, bu oyun mutlaka yer almalı masanızda.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 70 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom, 2 MB E. Kartı
Önerilen: Pentium 233, 64 MB Bellek, 120 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom, 4 MB E. kartı
Multiplay: Network, Internet, MS Zone ve aynı bilgisayarda maksimum 7 kişi.
Grafik Desteği: Software – Maksimum 800 x 600 çözünürlük.
Extra: Gamepad, DirectSound



PLANESCAPE: TORMENT

Adventure? Hem de sağlam bir tane? Başımıza taş mı yağacak ne?

Yapım: Black Isle Studios **Dağıtım: Interplay** **Tür: CRPG** **Web: www.planescape-torment.com**

Baldur's Gate ve Fallout'u sevdiniz mi? Cevabınız evetse Planescape: Torment tam da aradığınız oyun. Torment'te her iki oyun sanki kombine ediliyor: Mükemmel grafikler ve gelişmiş bir diyalog sistemiyle kendinizi epik bir hikayenin ortasında buluyorsunuz. Alışılmadık, ancak heyecanlı senaryosu ve anlatımıyla Torment yılın en iyi RPG'lerinden biri.

Interplay'i bilenler, oyunlarına gözleri kapalı güveniyorlar artık. En azından Role Playing oyunlarında Black Isle'ın geçtiğimiz yıl Baldur's Gate ile yakaladığı başarı Interplay'e büyük prestij sağladı. Ancak hikaye daha eskilere dayanıyor. Yüzyılın en iyi CRPG'si seçilen Fallout ve devamı, başka bir ekip tarafından yapılsa da, Interplay lisansı ile yayınlanmıştı. Interplay, Torment için her iki programcı ekibini biraraya getirmiş ve yaratıcı beyinler ortaya PC oyun tarihinin en iyi örneklerinden birini çıkarmışlar.



AD&D ve Planescape

Bugüne kadar sadece Forgotten Realms senaryosu, Pen & Paper adaptasyonu olarak evlerimizdeki PC'lerdeki yerini almıştı. Advanced Dungeons & Dragons adaptasyonlarının üzerinden de on yıldan fazla bir süre geçti. Ancak Baldur's Gate uzun bir sessizlikten sonra klasik türde gerçek bir Roleplaying hissi yaşatabildi bizlere. Baldur's Gate'in Forgotten Realms'in ortaçağında geçen senaryosu politika ve sihirbazlığı temel alıyordu. Torment ile oyun tüm "Multiverse"e taşınıyor. Yani dünyanın merkezi çıkış noktanız oluyor: Planescape. Çekirdek bölge Plane'ler (gezegen) arasındaki bağlantıyı sağlayan Sigil şehri. Multiversum'un bu bölgesine ayak basanların önünde tüm yollar açıktır. Planescape senaryosu alışıldık fantazi hikayelerinden karşılaştırılamayacak derecede çok daha karmaşık, ve Planescape dünyasının oyuna uyarlanması da pek kolay bir iş değil aslında.

İlk bakışta göze çarpanlar

Baldur's Gate'i oynamış olanların dikkatini hemen çekecek değişikliklerden biri grafiklerdeki değişiklikler. Halen Infinity Engine kullanılıyor olsa da detaylara sadık kalmak için perspektif biraz traşlanmış. Artık herşey gözünüze daha yakın, büyük ve ayrıntılı. Yakın kamera görünümü sayesinde karakterlerin animasyonları daha etkileyici ve küçük nesneler daha belirgin görünüyor. Ancak oyuna bakış açınızın değişmesi beraberinde bazı dezavantajları da getiriyor. Bugünkü standartlarda oldukça düşük sayılabilecek 640x480 piksel çözünürlüğünde genel görünüm yetersiz kalıyor ve oyun daha çok bir Adventure oyunu havasına bürünebiliyor. Detayların kalitesi ve gelişmiş animasyonlar bu olumsuz etkiyi bir nebze olsun giderebiliyor.

Grafikerler Planescape: Torment'te ortamı mümkün olduğunca orijinal tasarlayabilmek için bayağı bir emek harcamışlar. Ekranda gördüğünüz herşey elle çizilmiş, ve oyunu oynadığınızda bir an durup ortamı seyretmekten kendinizi alamıyorsunuz. Ancak bu görsel zenginlik bellek alanına da yansıyor, Planescape: Torment bu yüzden dört CD üzerinde geliyor. Yine de Baldur's Gate'deki gibi habire CD'leri değiştirmek zorunda kalmıyor-







sunuz. Oyunun kapsamlı grafikleri ayrıca yüksek bir işlem gücüne gereksinim duyuyor. Gerçi oyunu oynamak için performans canavarı bir PC'ye ihtiyacınız yok, ancak kavga sahnelerinin ağır çekimde gösterilmesini istemiyorsanız en az Pentium III 450 işlemciye ve 128 MB RAM'e sahip olmanız lazım.

Kimim ben, nerdeyim?

Black Isle karakter yaratma sözkonusu olduğunda tüm PC geleneklerini altüst ediyor. Bugüne kadar sadece Japon RPG oyunlarında önceden hazırlanmış karakterlerle maceraya atılıyorduk. Planescape Torment de Japon meslektaşlarının izinden gidiyor, bu yüzden karakterinizi detaylı bir şekilde oluşturamıyorsunuz, bunun yerine size büyük ölçüde hazır verilmiş bir karakteri yönetiyorsunuz. Black Isle Studios'un bunun için sağlam bir nedeni var: Zira bir bilgisayar oyununda nadiren karşılaşabileceğimiz kadar karakterinize dayanan bir Background hikayesi var oyunun. Ancak yine de size herşey hazır verilmiyor, bazı karakter puanlarını Strength, Dexterity, Intelligence, Constitution, Charisma ve Wisdom özelliklerinize dağıtabiliyorsunuz.

Karakterinizi yarattıysanız Planescape'in aklınızı başınızdan alacak, rüyalarınıza girecek ve belki de sizi çıldırtacak (Sinan, son zamanlarda bende bir gariplik farkettin mi hiç?) dünyasına adımınızı atmaya hazırsınız demektir. Oyunun başındaki oldukça atmosferik demodan sonra (tamam bak bu demoyu beğendim) kendinizi bir işkence masasına bağlanmış bir halde buluyorsunuz. Vücudunuz iyileşir gibi görünürken, kafanızdaki amansız boşluğun farkına varıyorsunuz: Bilincinizi kaybetmişsiniz ve size "The Nameless One" diyorlar. İşte bu anda bir kurukafa yanınıza geliyor ve sizi durumunuz hakkında biraz bilgilendiriyor. Sizi ölü sanmışlar ve para karşılığı morga kaldırmışlar. Çok saçma geliyor değil mi? Durun daha neler göreceksiniz...

Uçan kurukafa Morte, bu giriş sekansından sonra size katılıyor ve maceranız boyunca olur olmadık yorumlarıyla sizi bir hayli eğlendiriyor ve düşündürüyor. Oyuncuların karşısına bu tip bir figür çıkarmak yeni bir fikir. Ve bunun arkasındaki düşünce hiçbir şekilde herkesin kolayca sindirebileceği türden değil, zira Planescape: Torment olayların iyiler ve kötüler arasında geçtiği, iyi ve kötünün kolayca ayırtedilebildiği, olayların en embesil zekalılar tarafından bile kolayca anlaşılabileceği klasik bir fantastik masal değil. Oyunun hedef kitlesi kesinlikle yetişkinler (akıl yaşta değil baştadır bu arada sevgili Level okurcukları), veya başka bir Might & Magic oyunu görmeye tahammülü olmayanlar ve PC oyunlarında karmaşık bir hikayenin hasretini çekenler. Bu oyunda ateşli bir bakireyi kötü bir ejderhanın elinden kurtarmaya çalışmıyorsunuz, burada özellikle değişik dünya görüşlerinin temsil edildiği (evet, anarşistler de var) kompleks bir dünyanın içinde kendinizi bulmaya çalışıyorsunuz. Multiverse'in genel olarak Outer Planes olarak tanımlanan bölgelerinde belli bir düşünceyi temsil eden partiler oluşmuş durumda. İşte oyunun amacı da bu ideolojileri anlayabilmek ve yayabilmek, kendinizi bulabilmeniz için. Action olmadan yapamayan biriyseniz Planescape: Torment'in bir romanı aratmayan mükemmel işlenmiş textleri canınızı sıkabilir. Akıllıca uygulanan bir diyalog sayesinde fiziksel şiddete hiç gerek kalmayabiliyor da. Bu arada hemen belirtmekte fayda var bu oyunu anlayıp keyifle oynayabilmeniz için iyi derecede İngilizce bilmeniz şart (ah Almanca, yaktın beni!). İngilizce bilmeyenler, yine de bu oyunu alsınlar ve bir an önce İngilizce öğrenmeye baksınlar artık.

Alternatif

Fallout 2

Sayı/Puan — *Şubat 99 8/10*

Gerçekten ölmem lazım...

Hatırlıyorum da eskiden saatlerce yaratık peşinde koşturup Experience toplamaya ve Level Up olmaya çalışırdık (bakınız Diablo). Gerçi bu devirlerin üzerinden çok geçti, ama Planescape: Torment buna bir darbe daha indiriyor. Artık savaşlar büyük ölçüde arkaplanda kalıyor ve diğer karakterlerle etkileşiminiz, konuşmalarınız oyunun ana yapısını oluşturuyor. Karakteriniz yaratıkları ebediyete kavuşturduka Experience puanları toplamaya devam ediyor, ancak bu şekilde kazandığınız tecrübe puanı çözdüğünüz görevlerin yanında devede diken kalıyor. Quest'leri çözdükçe "The Nameless One" gittikçe geçmişini hatırlamaya başlıyor (Sanitarium'daki gibi) ve anılarından fragmanlar görüyor, bu da Experience puanları kazandırıyor. Parlak bir kahramanı canlandırmaktan hoşlananları da hemen uyaralım: Kimi geçmişler karanlık ve aşk hikayeniz de trajik olabilir, unutmayın (uhuhuhuhuuu).

Hikaye büyük ölçüde konuşmalara dayandığı için, her önemli muhabbetten önce oyunu kaydederseniz iyi olur. Düzenli olarak karşınızdakiyle olan konuşmanızda daha çok cevap seçeneğine sahip oluyorsunuz ve cevabınıza göre bu tercihler oyunun akışını etkiliyor. Yüksek karizma gibi özellikler sizi karşınızdaki için daha çekici kılarken aynı zamanda yalanlarınızın da daha kolay yenilip yutulmasını sağlıyor. Yüksek Intelligence (zeka) ise karşınıza daha fazla diyalog seçeneği çıkarabiliyor. Gerçi "aptal" bir karakter de hedefine ulaşabilir, ancak daha az zekice çözümler için de daha az tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Yani ne kadar çok konuşma seçeneğine sahip olursanız ve zeki cevaplar verirseniz, kazanacağınız mükafat da o kadar yüksek olacaktır.

Ayrıca oyundaki tüm önemli NPC'ler kendi aksanıyla konuşu-







yor, bu da onlara sadece daha fazla derinlik ve inandırıcılık kazandırmıyor, aynı zamanda karşınızdaki karakteri daha canlı yapıyor ve oyuna inanılmaz güzel bir atmosfer katıyor, ama tabii yine İngilizce'nizin üst seviyede olması gerekiyor (işte şimdi Almanca'nın büyük intikamı başlıyor, merak etmeyin küfür etmiyorum :-).

Alles ist so rot...

Oyundaki kavga-dövüşler oyun üzerinde belirleyici olmadığı kadar, Baldur's Gate'deki gibi stratejik ve heyecanlı da değiller. Gerçi yakın ve detaylı kamera görünümü sayesinde kavgalar daha kişisel, animasyonlar daha gerçekçi ve çok yönlü, karakterler de daha büyük. Ancak bunun bir yan etkisi var: Menzilli silahlar pek bir işe yaramıyor, zira düşmanınızla aranızdaki mesafe asla o kadar uzun olmuyor. Yani düşmanlarınızı uzaktan avlamak için daha çok büyüler kullanmak zorunda kalacaksınız. Büyüler ise kapsamlı grafiksel ışık efektleri ve daha uzun animasyonlarla çok daha çekici görünüyor. Bilgisayarınızın bu sırada yavaşlamasına, grafiksel büyü şölenini yaşamak için katlanabiliyorsunuz.



Oyuna hangı karakter sınıfıyla (fighter, thief, mage, priest) devam edeceğiniz sizin seçiminize bağlı. Başlangıçta Fighter olarak başlıyorsunuz. Keyfi yerinde NPC'ler, hatta size katılan elemanlar da (severim böyle kankayı) ana karakterinize büyücülük, hırsızlık veya rahipliğin inceliklerini öğretebiliyorlar. Bir süre sonra yeni seçtiğiniz karakter sınıfının size uygun olmadığını düşünürseniz, istediğiniz zaman kolayca başka bir sınıfa geçebilirsiniz, bu konuda bir limit yok.

Wir sind alle in Not...

Planescape'in dünyası inanılmaz derecede büyük ve rengarenk, her köşede ve sonda binbir çeşit figür var. Ve bunların birçoğu ile ayrıntılı bir şekilde konuşabiliyorsunuz, üstelik diğer CRPG oyunlarının aksine boş konuşmalar değil bunlar. Tam aksine, değil herhangi bir oyunda, gerçek hayatta da herhangi biriyle bu kadar esaslı konuşmalar yapmanız mümkün değil, bu konuşmalardan inanılmaz keyif alacaksınız. Karakterlerin konuşma dili tek kelimeyle rakipsiz ve sohbeti de çeşitli yönlere çekebilmek için önünüzde sayısız fırsat var. Bu da oyunun hikayesine inanılmaz bir katkıda bulunuyor ve "The Nameless One" bilincine yeniden sahip olmaya başladıkça, kendinizi çoktan Planescape: Torment'in dünyasında kaybolmuş bulacaksınız.

Oyunda canınızı sıkacak bazı küçük hatalar da yok değil: Baldur's Gate'de de kullanılan Infinity Engine halen karakterlerinizin takılıp kalmasına veya kapılardan geçememesine neden olabiliyor, yol bulma rutinleri optimal değil, ancak bu pek de rahatsız etmiyor sizi. Ayrıca oyun büyük savaşlarda aşırı yavaşlayabiliyor. Bu gibi durumlarda oyunu Pause edebilirsiniz.



Oder sind wir schon tot?

Evet arkadaşlar, Might and Magic dünyasından ayrılıp Planescape dünyasına geçmiş bulunmaktayım. Level'a yazdığım bu ikinci (belki de son) yazıyı bitirmeden önce uzun yıllar sonunda çeşitli oyunlardan biriktirdiğim eşyalarımı Level editörleri arasında paylaştırıyorum. Sinan'a Diablo'da bol bol tadına baktığı Firewall Staff'larımı, Mad Dog'un dağıttığı karizmasını toplaması için Cem Şancı'ya +5000 to Charisma veren Ring of Charisma'mı, lop etli olduğunu ileri sürüp boş zamanlarında kurbağa parçalayan doktor adayımız Batu'ya kurbağa parçalama bonusu veren Frog's Dagger'ımı, şirkete daha sık gelmesi için kolaylık olması açısından Berker'e Town Portal büyü kitabımı ve yolculuklarım boyunca bana eşlik eden cevval kedileri Level ayinlerinde, ah pardon toplantılarında kullanılmak üzere Level editörlerine (Kasımpaşa'da kedi kalmadı bunlar yüzünden) bırakıyorum. Döndüğümde herkesi Diablo 2'de (Mart ayında çıkacak nihayet son anda bir aksilik olmazsa) hazır görmek istiyorum. Bu arada unutmadan:

"Elinde bir kılıç ve bir avuç dolusu büyüyle kendini güçlü mü sanıyorsun? Önemli olan neye sahip olduğun değildir aptal, asıl önemli olan kim olduğundur!"

"The Nameless One"

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Tamamen elle çizilmiş grafikler oldukça ayrıntılı, karakter animasyonları gerçekçi, ancak çözünürlük düşük.

Ses ve Müzik
Atmosferik bir müziğin ve dudak uçuklatan ses efektlerinin eksikliği hissediliyor.

Oynanabilirlik
İlk başta oyunun arabirimine alışmak zor olabiliyor, bazı ikonlar anlamsız bir şekilde saçma yerlerde bulunuyor.

Atmosfer
Bugüne kadar bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en müthiş atmosfere sahip.

LEVEL Notu %89

Herkese aynı ölçüde hitap etmeyecek bir oyun Torment, ama meraklılarının kesinlikle aklını başından alacak, inanılmaz bir hikaye akışına sahip.

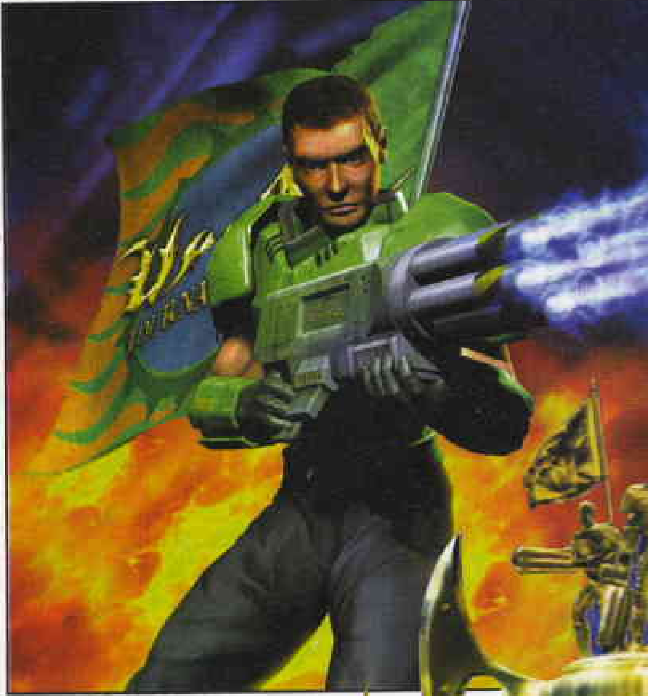
Minimum: Pentium II 233MHz, 32MB RAM, 8 Hızlı CDRom
Önerilen: Pentium III 450MHz, 64MB RAM, 16 Hızlı CDRom
Multiplay: Yok
Grafik Desteği: Software, Maksimum 640x480 çözünürlük
Ekstra: EAX desteği



UNREAL TOURNAMENT

Huzur içinde yat Quake 3...

Yapım: Epic Megagames **Dağıtım: GT Interactive** **Web: www.unreal.com**



Ne oldu bilemiyorum ama biri biryerlerde bir düğmeye basmış gibi, tüm büyük firmalar birdenbire sadece Internet üzerinde oynamaya yönelik FPS tarzı oyunlar yapmaya başladı. Şimdi bir düşünün, Internet bugün için hiç de hızlı sayılmaz, üstelik bu tür oyunlar deli gibi süratli bir bağlantınız yoksa son derece çekilmez bir hâl alırlar. Ateş edersiniz ve kurşunlar namludan yarım saat sonra çıkar. Vurulursunuz ve bundan bir saat boyunca haberiniz olmaz, çünkü ekranda donup kalmış olan resime bakarak monitörü yumruklamakla uğraşıyorsunuzdur. Bol para harcayıp şu süper süratli hatlardan bir tane kiralasanız bile pek fazla bir şey değişmez, çünkü genelde karşınızdaki oyuncuların çoğu gariban bir modemle hatta kalmaya çalışıyordur. Sizi bilmem ama ben zayıf bağlantısı yüzünden ekranda donup kalmış bir elemanı kurşunla doldurmayı pek eğlenceli bulmuyorum, eğer bulsaydım bir AK-47 alıp duvarımdaki resimlere ateş ederdim. Neyse, işte uzun bir bekleyişten sonra Quake 3 ve Unreal Tournament geldi, ayrıca Team Fortress 2 ve daha kimbilir başka hangi gizli projeler de yolda. Hepsi de muhteşem grafikler ve hızlı Net oyunları sağlama vaadiyle piyasaya çıkıyor ama küçük bir eksiklikleri var. Oturup tek başınıza oynayabileceğiniz bir senaryoları yok. Sizi bilmem ama ben bir bilgisayar oyunundan bazı şeyler beklerim, bunlardan en önemlisi de beni tek başıma eğlendirme ve düşündürme kapasitesinin olmasıdır. Biraz istim bırakmak için bile Net üzerinde dahi olsa kendime yabancı oyun arkadaşları aramak zorunda kalmak fikri beni rahatsız ediyor. Eh, pek sosyal bir insan olduğum söylenemez.





Welcome To The Pit

Unreal Tournament uzun zamandır beklenen bir oyundu, özellikle ilk Unreal'ın grafiklerini gördükten sonra programcıların neler yapabileceğini düşünmek heyecan vericiydi. Ancak tabii Multiplayer ağırlıklı olarak planlanması beni düşündürmüyor da değildi. Şunu söyleyebilirim ki hem korkularımda, hem de beklentilerimde bir miktar haklı çıktım, ancak sonuç oldukça şaşırtıcı. Öncelikle şunu söylemeliyim, Tournament grafik yapısı tek kelimeyle muhteşem bir oyun, haliyle tam detay seviyesinde çalıştırabilmek için çok güçlü bir sistem gerekiyor. En azından P2-400 işlemci, 128 MB RAM ve şöyle sağlam bir TNT grafik kartı kullanılmadan bu oyunu hakkını vererek çalıştıramazsınız, o zaman da oturup oynamanın bir anlamı kalmıyor. Tabii çok hızlı bir de Internet bağlantısına ihtiyacınız olacak, ancak bu sadece Tournament değil, Multiplayer oynanabilen hemen tüm oyunlar için geçerli. Her ne kadar Tournament özellikle Net oyunları için tasarlanmış bir yapıya sahip olsa da, zayıf bağlantılar işi berbat etmeye yetiyor. Mesela biz dergide bir bilgisayarı Server olarak atayarak oyunlar başlattık, bir Network üzerinden oynadığımız için sürat oldukça tatmin edici bir seviyede kaldı. Ancak oyunlarımıza dışarıdan "davetsiz misafirler" katıldığında bazı gözlemlerde bulunduk, her ne kadar kötü bir bağlantı pek bilgi kaybı ve kilitlenmelere yol açmadıysa da, katılan oyuncular düşük hızları yüzünden pek bir şey yapamadılar, sonuçta çok çabuk sıkıldılar ve ayrıldılar. Burada "davetsiz misafir" lafı yanlış anlaşılmasın, Tournament



çok gelişmiş bir arama motoruna sahip, bu sayede Server olarak Net üzerinde devreye giren herhangi bir bilgisayarı bulup bağlanmakta hiç zorlanmıyorsunuz. Oyun siteleri dışındaki özel Server birimlerini de hesaba katarsanız seçeneklerin çoğaldığını görürsünüz. Hatta cihazınıza ve bağlantınıza güveniyorsanız kendiniz bir Net oyunu açıp katılımlar kabul edebilirsiniz. Ancak hemen belirtmeliyim ki, bir makineyi hem "Dedicated Server" olarak atamak, hem de üzerinde oyun oynamak çok zordur, cihaz iki farklı işi aynı anda yapmaya zorlanır ki, bu performans açısından pek iyi değildir.



Road To Hell

Tournament size üç farklı oyun seçeneği sunuyor, ilk olarak Single Player modunda kolaydan zora giden karşılaşmalara katılabilirsiniz. Bu tarz oyun bir senaryo içermiyor, ancak eski rakiplerin güçlenerek intikam almak için dönmesi, farklı sınıflardan elemanların maçlara katılması ve ilerledikçe değişik tarz maçların açılması gibi detaylarla süslenerek çekici kılınmaya çalışılmış. Fakat bir senaryonun olmaması ve işlerin hep arena karşılaşması düzeyinde kalması bir süre sonra sıkmaya başlıyor. Esasen Single Player modunun tek amacı bu tarz oyunlarda hiç tecrübesi olmayan bir oyuncuyu sıfırdan eğitmek, onu gerçek Net karşılaşmalarına hazırlamak. İkinci olarak Practice seçeneğiyle herhangi bir haritada ve oyun tarzında karşılaşmalar yaratarak alıştırma yapabilirsiniz, bence bu modda oynamak çok daha eğlenceli, çünkü karşılaşmaların tüm özelliklerini istediğiniz gibi ayarlama imkanına sahip oluyorsunuz. Son olarak da tabii ki Internet ya da LAN üzerinde insan rakiplere karşı maçlara katılabilme imkanınız mevcut. İşin bu kısmı oldukça ciddi ele alınmış, oyunun arama motoru size kısa süre içinde bağlanabileceğiniz tüm karşılaşmaları bütün özellikleriyle beraber buluyor, ayrıca oyunlarda elde ettiğiniz skorlar eğer isterseniz kaydediliyor ve tüm dünyaya duyurulması için bir ana sisteme gönderiliyor.



Dark Side Of Aquarius

Doğrusu çok fazla oynamadım ama Tournament'ın en yakın rakibi olan Quake 3 oyun çeşitliliği açısından pek zengin değil. Tournament ise çok farklı oyun türleri sunarak rakiplerine büyük fark atıyor, üstelik bu oyun türlerinin herbiri için özel olarak hazırlanmış bir sürü harita mevcut, yani hep aynı ortamlar ısıtılıp ısıtılıp önünüze sürülmüyor. Burada oyun türlerine kısaca bir bakalım, öncelikle tabii ki Deathmatch ve Team Deathmatch şıkları mevcut, bunların ne olduğunu bilmiyorsanız o zaman zaten Unreal Tournament tarzı oyunlarla ilgilenmiyorsunuz demektir. Sonra karşı takımın karargâhından bayrağını çalmak fikri üzerine kurulu olan Capture The Flag geliyor. Benim en hoşuma giden tür olan Assault ise özel görevleri yerine getirmek fikrine dayalı, mesela bir helikopterden giden bir trene atlayarak karşı takımın savunmasını yarmak ve treni kontrol altına almak gibi, üstelik zaman kısıtlaması da işin içine girince olay daha da heyecanlı oluyor. Bir diğer tür olan Domination ise basitçe "köşe kapmaca" olarak tanımlanabilir, bölgedeki kontrol noktalarından ne kadar çoğu uzun süre sizin korumanız altında kalırsa o denli çok puan kazanıyorsunuz. Last Man Standing ise adından da anlaşılacağı gibi kimin en son ayakta kalacağı fikri üzerine kurulu bir oyun tarzı. Her oyun tarzı için bir dizi özel haritanın olması dışında, her haritanın karakterine uygun müzikler de üşenilmeyip yapılmış ve atmosfere çok şey katıyor. Haritalar çoğu oyunda olduğu gibi basit labirentlerden ibaret değil, bir



haritada Mars yörüngesindeki düşük yerçekimli bir uzay istasyonunda mücadele ederken, bir diğerinde denizin altına iniyor, bir başkasında ise eski bir yelkenlinin ambarlarında cephane arıyorsunuz. Genellikle haritayı öğrenmek ve uygun bir strateji geliştirmek çok önemli, çünkü özellikle çok oyunculu maçlarda ortama ölümüne atılmakla elinize geçen tek şey sık sık ölmek oluyor. Özellikle Assault haritalarında bolca bulunan otomatik savunma taretleri "Atıl kurt!" tarzı davranışları hiç affetmiyor.



Man Of Sorrows

Unreal Tournament son derece düzenli bir arabirime sahip, üst kısımda bulunan kontrol paneli alt menüleri açarak istediğiniz her türlü ayarı yapabilmenizi sağlıyor. Bir karşılaşmada haritayı etkileyen seçeneklerden botların yapay zeka seviyelerine dek herşeyi değiştirebilmek mümkün. Hazır yeri gelmişken, bu oyunda kullanılan yapay zeka modeli kelimenin tam anlamıyla dehşet verici, doğrusu bir oyunda karşıma çıkan botların tanıdığım pek çok insandan daha zeki ve karakter sahibi olması tedirgin edici denebilir. Oyuna başladığınızda botlar, yani yapay zeka kontrolündeki oyuncular, belli bir düzeyde harita bilgisine sahip olarak olaya katılıyorlar. Ne var ki oyun ilerledikçe elemanlar ortamın girdisini çıktısını öğreniyor, buna göre bir strateji geliştiriyorlar. Ayrıca sizin ve diğerlerinin nasıl oynadığına bakarak çe-



şıtlı taktikler deniyorlar. Burada tam anlamıyla bir "zekadan" bahsedilemez tabii, ancak devamlı olarak öğrenen ve gelişen, ayrıca duruma göre tepkiler verebilen oldukça gelişmiş bir program kodunun varlığı kendini hemen belli ediyor. Uzun ve yorucu bir oyunda sizin dikkatiniz dağılmaya başlarken, botlar daha da gelişiyor, çok daha verimli dövüşmeye başlıyorlar, yani böyle bir avantajları da var. Doğrusu böyle bir yapay zekayla gerçek bir savaş alanında karşılaşmak istemezdim, çünkü her ne kadar duyma ve görme yetenekleri program tarafından sınırlandırılsa da, reaksiyon süreleri ve karar verme hızları sıradan bir insanın çok ötesine ulaşabiliyor. Quake 3 botları sizin yerinizi her an bilerek hareket ediyorlar gibi görünüyor, öyle ki arkalarında ve uzakta bile olsanız sizi "algılıyorlar", ancak Unreal için aynı şey söz konusu değil. Burada botlar çok daha gerçekçi bir şekilde davranıyor, görsel ve ışıtsel ipuçlarını kullanarak arıyor, buluyor ve imha ediyorlar, ancak kesinlikle hatasız değiller ki bu da "insan faktörünün" programa yansıtılmış olmasından kaynaklanıyor. Tamamen hatasız olsalar bu botların kılına bile zarar veremezdiniz, bu da oyunu anlamsız derecede zor kılardı.

Accident Of Birth

Biraz da grafiklere ve ses efektlerine bakalım, doğrusu çoğu insan Quake 3 grafiklerinin daha iyi olduğunu söylüyor, haksız sayılmazlar. Ancak fark sadece modellerdeki poligon sayısının daha fazla olmasından ve ışık efektlerinin daha bol kullanışmış olmasından kaynaklanıyor. Sonuçta bence Quake 3 şu Japon anime filmlerinden birini seyretmeye benziyor, bol renkli ve tuhaf karakterleri olan türden bir anime. Unreal ise çok daha derin bir gerçeklik duygusu veriyor, en renkli ve ışıklı ortamların da bile inkar edilemeyecek gotik bir hava var. Karakter animasyonları biraz daha iyi olabilirdi tabii, ama sonuçta bu hareketli bir oyun, gözünüz rakibin adımlarındaki estetikten ziyade üzerinize yağan roketlere takıldığından bunu pek farketmiyorsunuz. Özel efektler son derece iyi kullanılmış, kurşunların uçuşup duvardan sekmeleri, hızla gelen bir nükleer başlığın devasa şok dalgası, herşey mükemmel, çoğu zaman kendimi kafamı omuzlarımın arasına çekmiş oynarken buldum. Ses efektleri de mükemmel kullanılmış, köşeden sizi görmeden geçen elemanın ayak seslerinden tutun da yaklaşık nerede olduğunuzu anlamanıza yardımcı olabilen arka plan efektlerine kadar hiçbir şey unutulmamış. Ve tabii silahları da unutmamak lazım. İlk Unreal ile ortaya çıkan silahlardan bazıları burada var, ancak pek çok yeni malzeme eklenmiş ve hemen her silah elden geçirilmiş. Dövüş tarzınıza ya da duruma uygun bir silah bulmak hiç zor değil, bu kimi zaman bir çift tabanca olabiliyor, kimi zaman da nükleer savaş başlığı, orası size kalmış. Sonuç olarak Unreal Tournament bir konusu bulunmamasına rağmen bana kendini sevdirdi, sıkıldığım zaman yarım saat deli gibi dövüşmek gerçekten de tam bir terapi oluyor diyebilirim. Bence bir modeminiz yoksa bile bu oyunu alın, zaten botlar net üzerindeki çoğu kişiden çok daha mükemmel oynayabiliyorlar, o yüzden Net bağlantınızın olmaması pek bir sorun olmaz. Bana gelince, bu oyunu sevmiş olmam senaryosu olan oyunlardan bıktığım anlamına gelmez, bu yüzden sabırsızlıkla Unreal 2'yi beklemeye devam ediyorum.



Mad Dog

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Muhteşem mekanlar, karakter sahibi bot çizimleri. Ancak animasyonlar biraz daha iyi olabilirdi.

Ses ve Müzik
Mükemmel, hele 3D donanımınız varsa sağdan soldan geçen kurşun sesleri, bağırışlar siper almanıza neden oluyor.

Oynanabilirlik
Ne kadar isterseniz, bu oyun o kadar zor olabiliyor. Her türlü zorluk ayarını en ince detayına kadar düzenleyebiliyorsunuz.

Atmosfer
Net üzerinde oynayacaksanız nefes kesici, insanı alıp götürüyor. Single Player'ı fena değil, botların zekası çok.... insansı.

LEVEL Notu %95

Unreal Tournament, Multiplayer oyunlara tamamen yeni bir nefes ve tanım getiriyor. Yeni kralınıza merhaba deyin!

Minimum: PentiumII 233, 32 MB Bellek, 100 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom
Önerilen: PentiumII 333, 64 MB Bellek, 528 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom, 3D E. kartı
Multiplay: Network, Internet, Modem, MPlayer ve Heat üzerinden maks. 16 kişi
Grafik Desteği: Direct 3D, Glide, Open GL ve Software – Maks. 1600 x 1200 çözünürlük
Extra: DirectSound3D, Creative EAX

Alternatif

Quake 3	
Sayı/Puan	Şubat 2000 80/100





SETTLERS III QUEST OF THE AMAZONS

Amazonlar. İşte kadınlarda da şiddet iç güdüsü bulunduğunun en güvenilir ispatı.

Yapım: Blue Byte | Dağıtım: U.K.O.M. | Tür: Strateji | Web: www.bluebyte.com

Settlers III yaklaşık bir sene önce piyasaya çıktığında, hem grafiklerinde hem de oynanışında büyük bir değişim geçirdiğini görmüştük. Kaynak yönetimi sistemi daha gelişkin, biraz daha kompleks hale gelmişti, Savaş sistemi ise tam anlamıyla RTS haline dönüşmüştü. Artık, iyi bir kaynak yönetimi sayesinde üretebildiğiniz silahlarla donatıp eğittiğiniz askerlerinizi, Starcraft veya C&C oynuyormuş gibi düşmanın üzerine sürüyor ve Real Time olarak savaşıyordunuz.

Eklenti

Settlers III derin yapısı, detaylı grafikleri, hoş ses efektleri ile değerli ancak bence talihsiz bir oyundu çünkü kendisiyle aynı kulvarda yarışan ve üstünlüğü tartışılmayacak Ceasar III ile aynı dönemlerde piyasaya çıkmıştı. Şu kaderin cilvesine bakın ki, Settlers III'ün eklentisi olan Quest of The Amazon bir sene sonra piyasaya çıktığı bu günlerde ne yazık ki hepimizin büyük merakla beklediği Ceasar III'ün devamı niteliğindeki Pharaoh da görücüye çıktı.

Quest of Amazons, bir eklenti paketi olmasına rağmen ana oyundan pek çok alanda farklılıklar gösteriyor. Oyunda değişik görevler üstlenen 150 tip karakteriniz, 30 farklı işte çalışıyor. Bunların arasında rahiplerden tüccarlara, bal üreticilerinden askerlere kadar, hepsini aklınızda tutmanızın zor olduğu bir çok iş var.

Sülfür Madeni, kolayca altın üretmeniz için anahtar rol oynarken, sülfür madeni işletmeyi becerebilen ırklar sadece Asyalılar ve Amazonlardır. İlk oyundaki gibi, çalışanlarınızın damaklarına düşkün olması bu bölümde de başınıza bol bol iş açacaktır. Çünkü birer vejeteryan olan Asyalı sülfür madencileri pirinç yemeden çalışmak istemeyecekleri gibi, madende çalışmanın cilt güzelliği için zararlı olduğunu düşünen Amazonların bayan madencileri de bol bol bal yiyerek güzelliklerini korumak isteyeceklerdir.





Birkaç Örnek

Amazonların bayan savaşçıları oldukça iç gıdıklayıcı, çekici bir görünüme sahipken, bu dişi şeytanların ecdadları ile buluşturdukları rakiplerinin ise bizim gibi düşünmediklerine emin olabilirsiniz. Ayrıca, artık düşman şehirlerine gizlice sokup etraftaki değerli eşyaları iç edebilen bir hırsız biriminiz de var. Böylece, bazen üretmekte zorlandığınız bir ürün veya materyal eksikliği nedeniyle durma noktasına gelen üretim sistemi diye bir probleminiz kalmayacaktır. Tek yapmanız gereken, vahşi çekiciliğini, kendisinin olmayanı çalmak için kullanmaya alışmış bir bayanı düşman şehrine göndermek ve nelerle döndüğüne bakmak olacaktır.

Oyundaki her ırkın sadece kendine özgü bazı binaları olduğunu da hatırlatmakta yarar var. Oyunun yıldızı olan Amazonların, iki çeşit tapınakları, arıcı kulübeleri, Mead Forks, Alchemists' Den, Gong Hall, Gem Mine (bayanların mücevher tutkusunu bilirsiniz..) gibi karakteristik binaları gibi diğer ırklarında benzer binaları bulunmaktadır.



Alternatif	
Ceasar III	
Sayı/Puan	Aralık 1998 8/10
Anno 1602	
Sayı/Puan	Mayıs 1999 8/10

Amazonlara özel 8 yeni büyünün de zavallı erkeklerin kafalarında patlamak üzere oyunda hazır bulunduğunu eklemekte yarar var. (Ancak dürüst olalım, erkeklerin büyüleri de yok değil hani.)

Bir oyun eleştirmeni olarak şu yorumu gönül rahatlığı ile yapabiliyorum: Eğer Settlers III'ü beğenerek oynadıysanız Quest of The Amazons da sizi hayal kırıklığına uğratmayacaktır (unutmayın, oyunu kurmak için Settlers 3'e ihtiyacınız var.). Pharaoh'un geldiği şu günlerde, ilk tercihinizin o olacağı açık, ancak, Pharaoh ile işiniz bittiğinde oynamak isteyeceğiniz bir oyun olan Quest Of The Amazons'u da kaçırmayın derim.

Cem Sancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Settlers 3'ten bu yana hiçbirşey değişmemiş. Ama unutmayın ki bu bir görev paketi. Yeni büyü efektleri başarılı.

Ses ve Müzik
Deniz kenarındaki köyünüzde dalgalara ve martıların sesine karışan köyünüzün çalışma sesleri çok güzel.

Oynanabilirlik
Bekleme stratejisi diye bir tür olsa, Settlers 3 bir numara olurdu. Büyük çaplı köylerin yönetimi çok zor olabiliyor.

Atmosfer
Adamlarınızın üzerinde direkt kontrolünüzün olmaması, oyunun zevkini azaltıyor. Ama, hırs yapan bir oyun olduğu inkar edilemez.

LEVEL Notu %75

Bir görev paketinden beklenecek bütün yenilikler var. Amazonların büyüleri olaya biraz da fantezi katmış. Settlers 3'ü seven herkesin bakmasını tavsiye ederiz.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 250 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom
Önerilen: Pentium 200, 32 MB Bellek, 250 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom
Multiplay: Network, Internet, Seri Kablo ve Modem üzerinden 10 kişiye kadar.
Grafik Desteği: Software — Maksimum 1024 x 768 çözünürlük.
Extra: Yok



HALF LIFE OPPOSING FORCE

Tüm o Adventure oyunları nereye gitti?

Yapım: Gearbox **Dağıtım: Sierra** **Tür: First Person Shooter** **Web: www.sierrastudios.com**

Adventure oyunlarının yavaş yavaş ortadan kalktığının bilmem farkında mısınız, ancak ben buna pek şaşırdığımı söyleyemem. Neden böyle oldu, neden bir zamanlar piyasayı dolduran Adventure oyunlardan geriye pek bir iz kalmadı, neden bu tür ölüme mahkum oldu? Aslında nedeni çok açık, bunun sebebi Half-Life ve benzeri oyunlar. Bir zamanlar kaplumbağa hızında çalışan bilgisayarlarımızda güzel grafikler görebilmenin tek yolu Adventure oynamaktı, bu oyunlar önceden render edilmiş 2D grafikleriyle herhangi bir türün yanına sokulamayacağı cinsten oyun ortamları yaratmayı başarır, oyuncunun hayranlığını kazanırlardı. Atlantis'i hatırlıyor musunuz? Ben hatırlıyorum, doğrusu şimdi bile çoğu oyunun başa çıkamayacağı grafikleri vardı ve ilk gördüğümde hayran kalmıştım. Ancak küçük bir sorun var tabii, önceden render edilmiş 2D grafikler kullanıyorsanız oyun dünyası mecburen kısıtlı olmak zorundadır, aksi halde ortaya çıkacak oyun korkunç derecede büyük olacaktır, doğrusu kimsenin 15-20 CD üzerinde gelen bir oyuna para verebileceğini sanmıyorum. Hatırlarsanız Atlantis gibi nispeten "serbest" hareket edebildiğiniz oyunlarda bile tüm yapabildiğiniz tren gibi belirli bir hattı takip edebilmekten ibaretti. Ancak kısa sürede çok şey değişti, bilgisayarlar hızla güçlendiler ve özellikle grafik yetenekleri inanılmaz gelişti. Programcılar da bu yeni donanımın getirdiği imkanları dibine kadar sömüren yeni oyunlar geliştirdiler. Sonuç olarak ortaya Adventure oyunlarını bile geride bırakan grafiklerle yapılmış FPS tarzı oyunlar çıktı, mesela Unreal ya da Half-Life. Özellikle Half-Life önceden kurgulanmış olayları, bir dereceye kadar etkileşimli ortamları ve karakterleriyle tam bir Adventure havasına sahipti, ancak son derece hareketli oyun yapısı ve inanılmaz atmosferiyle de oyuncuyu ekran başına bağlıyordu. İşte durum böyle olunca artık 2D grafikleri ve son derece sınırlı oyun dünyaları bulunan Adventure tarzı oyunlar eski çekiciliğini yitirdi.





Madalyonun öbür yüzü...

Half-Life tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olarak kabul ediliyor, yoğun ve ürkütücü atmosferinden tutun da, son derece gelişmiş düşman yapay zekasına kadar hemen hiçbir eksiği yok, eğer hâlâ oynamadıysanız çok yazık etmişsiniz demektir. Neyse, Half-Life oldukça iyi bir senaryoya sahipti, gizli bir üste yürütülen deneyler kontrolden çıkıp bir kazaya yol açıyor, oluşan karmaşa iki farklı boyutun birbirine bağlanmasına sebep oluyordu. Sonuçta da bu tarafa bir yığın yaratık geçiyordu, pek orijinal bir konu sayılmaz, değil mi? Ancak bu noktada işler biraz değişiyordu, siz tüm yaratık ordusuna meydan okuyan kahraman bir askeri değil, aksine kendi hayatını kurtarmaya çalışan bir bilimadamını canlandırıyordunuz. Ancak kısa sürede tek düşmanın her tarafta beliren korkunç yaratıklar olmadığını, aynı zamanda herşeyi örtbas etmeye çalışan hükümet güçlerinin de peşinizde olduğunu anlıyor, başınızın nasıl bir belaya girdiğini anlıyordunuz. İşte piyasaya yeni çıkan ek görev diski Opposing Force konusunu buradan alıyor, yani etrafı temizlemek için gönderilen askeri birliklerden. Bilimadamı Gordon Freeman umutsuz bir mücadele vermektedir, ancak öte yandan üssü temizlemeye gelen askerlerin durumu da pek iç açıcı sayılmaz, tahmin edilenden çok daha kötü bir durumla karşılaşan birlikler büyük kayıplar verir ve çekilmeye zorlanırlar. İşte burada siz üsse gönderilen tecrübeli askerlerden birinin rolündesiniz. Göreviniz üsse girmek ve hem yaratıkları, hem de Freeman gibi "tanıkları" ortadan kaldırmaktır. Ancak daha sizi taşıyan helikopterler görev bölgesine intikal ederken saldırıya uğruyorsunuz ve gözünüzü üssün girişlerinden birinin yakınında açıyorsunuz. Birkaç adım ötenizde yanan helikopter enkazı ve takım arkadaşlarınızın cesetleri bulunmakta, silahınız kayıp ve ne yapmanız gerektiği hakkında en ufak bir fikriniz bile yok.

Düşmanımın düşmanı...

Half-Life: Opposing Force bir ek görev diski, bu yüzden de oyunu kurabilmek için makinenizde orijinal Half-Life' ın bulunuyor olması lazım. Ancak şu ana dek piyasada sadece korsan kopyala-







Alternatif

Half Life	
Sayı/Puan	Ocak 99 10/10
Requiem	
Sayı/Puan	Haziran 99 8/10
Blood 2	
Sayı/Puan	Şubat 99 5/10

rını görebildiğim oyun diskinin içine genelde orijinal Half-Life'ın da dahil edilmiş olduğunu farkettim, bunu da söylemekte fayda var. Opposing Force büyüklük olarak orijinal oyunun yaklaşık yarısı sayılabilir, bu da bir ek görev diski için pek kötü sayılmaz. Ek görev diski aynı zamanda Team Fortress Classic modülünü de içeriyor ve isterseniz makinenize kuruyor. Bilmeyenler için söyleyeyim, Team Fortress bağımsız bir programcı grubu tarafından çok önceleri Quake için tasarlanmış Multiplayer oyun modülüydü, sonradan Half-Life versiyonu da yapıldı. Half-Life programcıları bu modülden ve getirdiği farklı karakter sınıfları gibi yeniliklerden o kadar etkilendiler ki, isim hakkını satın alıp kullanmaya karar verdiler. Nitekim şu aralar çıkması beklenen Team Fortress 2 üzerinde çalışıyorlar ve bu oyun da tamamen Net üzerinde oynamaya yönelik Multiplayer ağırlıklı bir yapım olacak. Neyse, Opposing Force neredeyse tamamen orijinal Half-Life grafiklerini kullandığından, sistem ihtiyaçları da ondan çok farklı değil, yani Half-Life sisteminizde sorunsuz olarak çalıştıysa, Opposing Force da sorun çıkarmayacaktır. Fakat bu arada sisteminizin daha da hızlanmasını istiyorsanız küçük bir tavsiyede bulunayım, DirectX 7 sürümünü bulun ve kurun, bununla da yetinmeyip özellikle grafik kardınızın en son sürücülerini yükleyin. Özellikle gelişmiş 3D desteği sayesinde DirectX 7 sisteminizi bir hayli hızlandıracaktır.

Yeni Birşeyler...

Harita tasarımları ve genel atmosferin orijinal oyundan geri kalır bir tarafı yok, ama buna şaşmamak lazım çünkü yine aynı elemanlar tarafından tasarlanmışlar. Oyun genel de Black Mesa üssünde geçiyor, bölümlerden bazıları Freeman'ın geçtiği yerler ve hatta bir noktada ona çok yaklaşıyorsunuz, ancak tabii elinizden kaçıyor. Bu arada pek çok yeni ve oldukça güçlü yaratıkla karşılaşıyorsunuz, tabii ellerindeki yeni silahlarla da tanışma fırsatı buluyorsunuz. Sizin de elinizin altında yeni silahlar var tabii, pek çok ilginç ve etkili alet edevat mevcut. Ama tek yenilik silah ve düşmanlar değil, bir de yanınıza katılan elemanlar var. İlk oyunda bazı bilimadamları size kapıları açıyor ve muhafızlar yanınızda savaşıyordu, ama burada daha fazlası var. Yüksek rütbeli bir asker olduğunuzdan etrafta rastladığınız askerler derhal size katılıyorlar, ancak bu sadece ateş gücünüzü artırmaya yönelik değil. Bu askerler pek çok bulmacayı çözmenizde anahtar rol oynuyorlar. Mesela bir noktada açmanız gereken kalın çelik bir kapı var. Yakınlarda bir yerde yaralı bir mühendis buluyor, daha sonra da bir yolunu bulup önceden size katılan doktoru onun yanına ulaştırıyorsunuz. Doktor elemanı tedavi ettikten sonra da onu kapıya götürmelisiniz ki yanında taşıdığı kaynak makinesiyle demir kapıyı kesip size yol açabilsin. İlginç değil mi, kırmızı kapıyı açan kırmızı anahtarı aramaktan çok daha mantıklı bir bulmaca bence. Fakat bu noktada oyunun küçük bir problemi var, her ne kadar düşman yapay zekası oldukça iyi olsa da, aynı şey yanınıza katılan elemanlar için pek geçerli değil. Özellikle sık sık karşınıza çıkan ve üssü "temizlemekle" görevli olan Black Ops katilleri son derece çevik ve zeki davranıyorlar, ama nedense yanınıza katılan elemanlar odun gibi dikilip ölene kadar kurşun yemekten memnun görünüyorlar. Ayrıca bazen çok uzaktaki düşmanı bile farkederken, bazen de burnunun dibindeki yaratığa saldırmamakta direnip insanı çıldırtıyorlar, şüphesiz burada bazı program hataları mevcut. Fakat sonuçta Opposing Force gerçekten de iyi bir ek görev diski, eğer Half-Life atmosferi solumaya doyamadıysanız tavsiye ederim.

Storm Guard

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Belki Unreal ile yarışamaz, ama yine de güzel. Quake 2 motoru da yaşlandı ya, artık biz de torun torba sahibi olmalıyız herhalde.

Ses ve Müzik
Korsan kopyalarda müzik ne arar? Ama ses efektleri mükemmel. Atmosferi tamamladığı kesin.

Oynanabilirlik
Yeni düşmanlar oldukça dayanıklılar ve sayıları da az değil. Özellikle Black Ops canınızı çıkartacak.

Atmosfer
Şimdi size övgüler dizebilirim ama.. bu Half-Life'lıyı olacağını siz de biliyorsunuz. Daha ne diyebilirim ki?!

LEVEL Notu %86

Half Life gibi bir oyuna böyle bir görev paketi yakışırdı zaten. Yeterince uzun, yeterince değişik, ama yine de Half Life. Hala almadınız mı?

Minimum: Pentium 133, 24 MB Bellek, 130 MB Harddisk Alanı
Önerilen: Pentium 233, 48 MB Bellek, 130 MB Harddisk Alanı, 3D Ekran Kartı
Grafik Desteği: Direct3D, Glide, OpenGL ve Software * Maksimum 1920 X 1600 çözünürlük
Multiplay: Won.net, Modem, Internet ve yerel ağ üzerinden 32 kişiye kadar (1 CD yeterli)
Extra: DirectSound 3D, A3D, EAX, Joystick

CODENAME EAGLE

Savaş, casusluk, suikast, entrika, heyecan, aşk... Hepsi bu oyunda, 32 kısım tekmili birden!

Yapım: Talonsoft **Dağıtım:** Take 2 Interactive **Tür:** Action Adventure **Web:** www.talonsoft.com

Hani derler ya, önyargılı olmak pek iyi bir şey değildir gerçekten de, çok çabuk yanılabilir insan. Nitekim bu oyuna da ilk başlarda çok önyargılı yaklaştım, sıradan bir FPS, bir Doom kopyası gözüyle baktım. Ancak kısa süre içinde ne kadar yanıldığımı da anladım, çünkü her ne kadar ilk izlenim pek parlak olmasa da, oyunda ilerledikçe işin gerçek doğasını, gerçek rengini farkettim. Ve çok da hoşuma gitti. Ama türünü tartışmaya başlamadan önce konusuna bir bakalım, çünkü çok orijinal olmasa bile yine de az işlenmiş bir hikayesi var. Öncelikle olaylar bizim dünyamızda geçmiyor, yani en azından bildiğimiz haliyle bizim dünyamız ya da zamanımız sayılmaz. 1900 yılında uzay-zaman ekseninde bir sapma oluşuyor, tabii aslında oldukça doğal bir fenomen ama sonuçta alternatif bir gerçekliğin, bir paralel zaman-mekan akımının oluşmasına yol açıyor. İşte olaylar da bu paralel zaman ve mekanda geçiyor. Yüzyılın başındaki politik akımlar nispeten ılıman bir akış izliyorlar ve Birinci Dünya Savaşı asla çıkmıyor, ancak Rusya İmparatorluğu'nda bazı güç delisi tipler çeşitli dolaplar çeviriyorlar, ve Bolşeviklerden bahsettiğimi de sanmayın sakın. 1917 yılında o dönem iktidarda bulunan Çar yatağında bir suikaste kurban gidiyor, yerine de oğlu Prens Peter geçiyor. Peter tüm dünyayı yönetme hevesiyle dolu bir adam, bu yüzden başta çelik endüstrisi olmak üzere çoğu alanı devletleştirip kontrolü altına alıyor ve Rus ordusunu asla görülmemiş güçte silahlarla donatıp komşularına saldırıyor. Aradan geçen on yıl Rus ordusunun adım adım dünyayı fethetmesiyle geçiyor, her ne kadar işgal edilmemiş Batılı devletler bir ittifak kurup dirense de işlerin onların açısından pek iyi gittiğini söylemek zor.



Bu arada Müttefik Kuvvetler Komutanlığı boş durmayıp birkaç tecrübeli askerden oluşan Shadow Command adlı bir özel birlik oluşturuyor. Bu grubun başlıca işleri casusluk, suikast, sabotaj ve benzeri operasyonları gerçekleştirmek, böylece düşmanın önemli projelerini ortadan kaldırmak. Gruplardan biri Red, Goggles ve Mortar adlı üç tecrübeli ve çılgın pilottan kurulu, bu grupta siz Red'i canlandırıyorsunuz ve genelde en tehlikeli görevlere yollanıyorsunuz.



Sopwith Camel sever misiniz?

Tabii burada bahsettiğim Camel içilen ya da binilen bir şey değil, daha ziyade ilk savaşın oldukça başarılı çift satıhlı İngiliz avcı uçaklarından biri. Bunun oyunla ilgisine gelince, biraz sabırlı olun, şimdi oyunun türünü gözden geçirirken ilgisini farkedeceksiniz. Daha önce de dediğim gibi Codename Eagle ilk bakışta sıradan bir Doom kopyası gibi görünebilir, ancak kesinlikle değil. Aslına bakarsanız bu oyunun tam olarak ne olduğuna karar vermek biraz zor, çünkü içinde hemen herşeyden biraz var. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki bu oyunda etrafa Quake tarzı kurşun yağdırarak görevleri geçebilme ihtimaliniz hemen hiç yok, bunun birkaç sebebi var. İlk olarak oyundaki karakterlerin ve araçların belirli hasar modelleri var. Düşmanlarınız genelde kollarından ve vücudun dış noktalarından hasar alırlarsa bundan çok fazla etkilenmiyorlar, ancak doğrudan kafaya, göğüse ve bacaklara alınan isabetler çok etkili oluyor. Ne var ki aynı model sizin için de geçerli, zırh ve sağlığın tam dolu olması hayati noktalarda açılan yaraların sizi devirmesine pek engel olamıyor, en fazla 2-3 atışta devriliyorsunuz. Makineli tüfek yuvaları, zırhlı araçlar ve patlamalar gibi şeylere karşı ise hiçbir şansınız yok. Bu yüzden çoğu oyundaki gibi bir bölük askerle tek başınıza kapışmanız mümkün değil, öldüğünüzü bile anlamazsınız. Bu yüzden oyunda sessiz ve derinden gitmek, mümkün olduğunca kamufle olmak büyük önem taşıyor, ancak çoğu zaman çatışma kaçınılmaz tabii ki. Gündüz görevlerinde bu çok büyük bir sorun sayılmaz aslında, ama gece görevlerinde çoğunlukla düşmanı tesbit etmenin tek yolu ya namlu alevini izlemek, ya da onları bir ışık kaynağı önünden geçerken yakalamak. Düşman yapay zekası ise her ne kadar Thief ya da Unreal Tournament ayarında olmasa bile, yine de fena

sayılmaz. En azından üzerlerine kurşun yağarken kek gibi dikilmiyor, imkanları varsa kamufle olmaya çalışıyorlar. Düşmanların belirli görüş açıları var, ancak özellikle silah sesi ve bağrışmalara karşı son derece duyarlılar, açık alanda yankılanan bir el atış bölgedeki tüm nöbetçileri harekete geçirmeye yetebiliyor. Oyun bu açıdan ele alındığında Thief çağrışımı yapmıyor değil, ancak dar koridorlar yerine genelde açık alanda geçiyor olması etrafta sinsice dolaşmanızı zorlaştırıyor.

Hastasıyım sepetli motorsikletin...

Oyun 12 görevden oluşuyor, ancak görevler "hangi kapıyı hangi anahtarın açtığını bul ve etrafı temizleyip sonraki seviyeye geç" mantığından çok uzak tasarlanmış. Gerçekte tüm o katıldığınız gizli operasyonlar adamımız Red'i kaderiyle olan randevusuna doğru götürürken, aynı zamanda Rus bilimadamlarının geliştirdiği korkunç bir silahın da izini sürmekle meşgul oluyorsunuz. Ara sahneler eski tarz soluk albüm fotoğraflarından oluşan bir Slideshow şeklinde hazırlanmış, bu bana çok eski casusluk filmlerini hatırlattı ama zaten amaç bu. Red her görevde tamamen farklı bir olayla karşılaşıyor, tabii haritalar, düşmanlar ve araçlar da buna uygun olarak değişiyor. Mesela bir görevde kilisenin çan kulesinden bir Rus komutanını dürbünlü tüfekle öbür tarafa postalamanız, bir diğerinde önemli bir barajı havaya uçurmanız, daha başka bir görevde ise çift satıhlı uçağınızla uçak gemisinden havalanıp bildirilen hedefleri bombalamanız gerekiyor. Görevlerden hiçbiri bir diğerine tıpatıp benzemediğinden oyun kısa sürede sıkıcı bir hâl almaktan kurtuluyor. Ne var ki burada küçük bir sorun var, görevlerin belirli kısımları önceden script edilmiş, ve siz oyunu oyunun istediği şekilde götürmek zorundasınız. Mesela ilk bölümde köprünün havaya uçmasını asla engelleyemiyorsunuz, görevi bitirebilmek için mutlaka yıkık köprüden karşıya zırhlı araçla atlayarak geçmeniz gerekiyor. Alternatif bir yol bulabilseniz bile oyun bunu kabul etmiyor ve sonuçta görev bitmiyor. Bu açıdan oyun biraz klasik Adventure yapısı taşıyor denebilir, tabii bu aslında pek



kötü bir şey sayılmaz. Kullanabileceğiniz araçlara gelince, yük kamyonu, zırhlı araç, sepetli motorsiklet, buharlı tekne, avcı uçağı ve paraşüt bunlardan sadece birkaçı. Ancak araçların fizik kurallarına uygun hareket ettiğini söylemeliyim. Mesela buz üzerinde kayıyor, virajlarda savruluyor, aşırı dik yamaçlarda devriliyorlar. Ayrıca mermiler ve çarpmalar hasara sebep oluyor ve benzinleri bir süre sonra bitiyor. Tamir çantası ve benzin bidonları sayesinde bu sorunu çözebiliyorsunuz, ancak bunları da haritanın her tarafında bolca bulmak pek mümkün olmuyor tabii ki. Ayrıca araçların hasar seviyeleri performanslarını da doğrudan etkiliyor, simsiyah dumanlar ve alevler çıkaran bir aracın yakınlarına sokulmanızı ise hiç tavsiye etmiyorum, patlamaları bir hayli şiddetli olabiliyor. Uçtuğunuz görevlerde ise mutlaka bir joystick kullanın derim, uçakları sadece klavyeden kontrol etmek bir hayli zor çünkü. Bütün bunların oyuna bir simülasyon tadı kattığını da sanırım söylememe gerek yoktur.





Bozkırlar ve kurtlar...

Oyunun grafikleri genel olarak hiç fena sayılmaz, ancak tabii çok geniş alanlar söz konusu olduğundan güçlü bir sisteme sahip olmanız oyunu gereken süratte çalıştırabilmeniz açısından önemli, özellikle RAM büyük öncelik taşıyor. Dar koridorlarda koşturmaktan sıkıldıysanız Eagle bir hayli hoşunuza gidecektir, tabii Spec Ops ya da Delta Force gibi açık arazide geçen pek çok oyun çıktı piyasaya ama, hiçbiri bu tarz bir casusluk filmi atmosferine sahip değil. Grafik efektleri hiç fena sayılmaz, kar yağışından tutun da şiddetli patlamalara, bombaladığınız gemilerin yavaşça batışından yıkık köprüden aşağı uçan trenin denize gömülüşüne dek herşey ayrıntıyla yapılmış. Ses efektleri için de aynı şeyi söyleyebiliriz, bomboş bir Rus bozkırında uzaktan gelen kurt ulumaları, ağaçların arasında dolanan rüzgarın uğultusu, tepenize yağan uçak bombalarının ıslıkları, ağır hasar almış bir zırhlı araçtan gelen mekanik gümbürtüler, kısacası hiçbirşey unutulmamış ve bunlar oyun atmosferine büyük katkıda bulunuyor. Ayrıca oyunun Multiplayer desteği de mevcut, tek başına ve takım oyunları Net üzerinde oynamak mümkün, tabii hızlı bir bağlantı gerekiyor. Sonuç olarak Codename Eagle ufak tefek eksiklerine ve hatalarına rağmen oynaması zevkli bir yapım, kanımca tek büyük eksiği görev sayısının az olması, ama alıp oynamaya değer.

Mad Dog

Alternatif

Blood 2	
Sayı/Puan	Şubat 99 6/10
Kingpin	
Sayı/Puan	Eylül 99 9/10
Mortyr	
Sayı/Puan	Ağustos 99 6/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Fena değil, ancak özellikle karakter modelleri ve animasyonları basit olmuş. Patlama efektleri ise harika.

Ses ve Müzik
Ses efektleri güzel işlenmiş, açık arazide silah seslerinin yankılanması çok gerçekçi. Müzikler de kötü sayılmaz.

Oynanabilirlik
Farklı görevler ve oyun tarzları, ayrıca çabuk ölebilmeniz işi ilginç kılıyor. Ama tek bir çözüm yolu olması çok sıkıcı.

Atmosfer
Bir Thief beklemeyin ama Eagle'ın da kendine has bir havası var, sanki biraz... Batman?

LEVEL Notu %74

Beklenmedik bir şekilde baş yaran bir taşla karşı karşıyayız. Bunca güzel oyunun arasında sivrilemez belki, ama yine de bir göz atmaya değer.

Minimum Sistem: Pentium 266, 64 MB Bellek, 260 MB Harddisk Alanı
Önerilen Sistem: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 510 MB Harddisk Alanı, 8 MB 3D Ekran Kartı
Grafik Desteği: Direct3D, Glide ve Software – Maksimum 1024 X 768 çözünürlük
Multiplay: Internet ve yerel ağ üzerinde 16 kişiye kadar.
Extra: Joystick



FAUST

Bir Adventure daha mı? Hem de çok iyi diyorsun ha? Başımıza taş mı yağacak yoksa?

Yapım: Arxel Tribe **Dağıtım:** Cryo Interactive **Tür:** Adventure **Web:** www.arxel.com

Zavallı şeytan, bana ne verebilirsin ki? Yükseklere göz dikmiş insan bilincini, senin gibiler kavrayabilir mi hiç? Sendeki gıda doyurmaz insanı. Elindeki kızıl altın, Civa gibi, Avucun içinden akıp gider, Senin kumar masalarında, Kimse kazanmaz, Daha sarılırken başkalarına bakar, Göndereceğin kızlar, Vereceğin itibarın tanrısal gururu, Kuyruklu bir yıldız gibi, Kayar gider; Bunları mı sunacaksın? Göster bana bakalım, Koparılmadan çürüyen meyveyi, Hergün yeniden yeşillenen ağacı!...

...Goethe (Faust)





Kader mi?

Faust'un hikayesi binlerce yıl öncesine dayanır. Efsaneye göre Faust ölümlü dünyada rahat, zengin ve güçlü bir yaşam sürmesi karşılığında şeytana ruhunu satar, ve öldükten sonra cehenneme gitmeye razı olur. İncil'de de izleri olan bu öykü zamanla bir halk efsanesi haline gelmiş ve başta Martin Luther ve Goethe tarafından tekrar işlenmiştir. Basit bir öykü veya efsane değildir bu. İnsanlığın en eski düşmanı şeytanla savaşını anlatır, günahlarla kurtuluş arasındaki savaşı, yüce olanla zavallı olan arasındaki savaşı... Herhangi bir masal olamayacak kadar da gerçektir aslında.

Terkedilmiş boş bir park. Cehennem ile Cennet arasında bir yerlere sıkışmış. Rüyalardan oluşan bir ülke belki de diğer ismi. Ülkedeki son yedi insan. Ve şeytan ile efsanevi şovalyesi Mephistopheles arasındaki kararsızlık. Yedi ruhun belirsizliği... Gidecekleri yer hakkında...Yukarı ya da aşağı... Ve dolayısıyla bize, yaşlı, bilge ama hafızası olmayan bir adama, verilen görev. Marcellus Faust'a... 7 insanın geçmişine gidip, en ince ayrıntısına kadar günahlarını, sevaplarını araştırmak ve son kararı vermede Mephistopheles'e yardım etmek. Şeytana yardım etmek.

Böylece adalet yerini bulacak... Kendi ruhunuzu kaybetmediğiniz sürece...

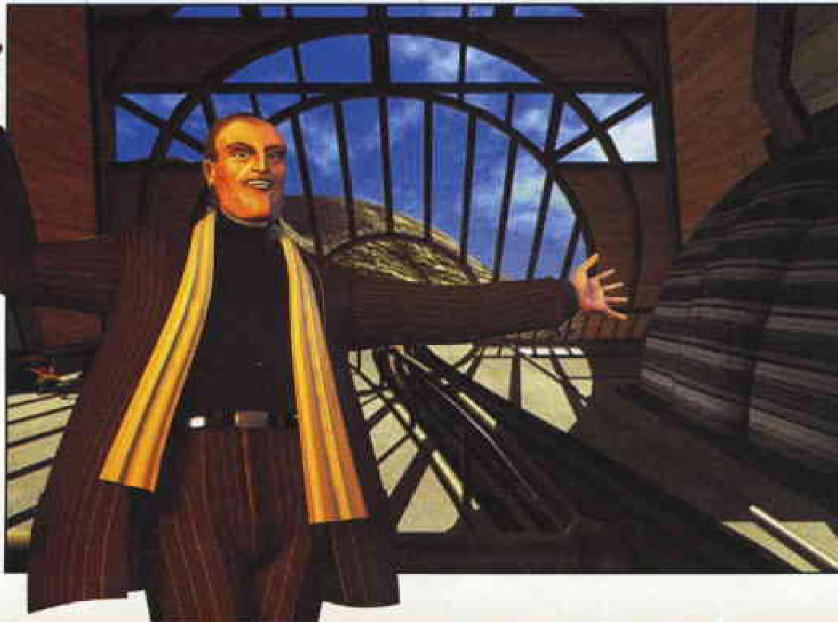
Şeytanın Dayanılmaz Hafifliği

Kim ne derse desin Cryo kesinlikle piyasanın en baba adventure firması (özellikle işledikleri temaları inanılmaz takdir ediyorum, (Atlantis, Aztec, Faust, Time Machine (geliyooorrr!!)). Faust'ta da Cryo yine kalitesini konuşturmuş. Harika grafikleri, müzikleri, atmosferiyle Faust şu an piyasanın en iyisi. Oyundaki her şeyi bir kenara bıraksanız bile hepsinden önce çok sağlam bir konusu var. Yarı fantastik, yarı karanlık, hafif puslu, ama çekici. Evet, kesinlikle muhteşem bir adventure Faust. (yeri gelmişken açıklayayım. Bu, Goethe'nin Faust'unun oyunu değil, sadece aynı hikaye Cryo tarafından başka bir şekilde işlenmiş ve her ne kadar kitaba göndermeler olsa da temelde farklılar).

Oyunda yedi ayrı bölüm, yani yedi ayrı öykü var (yedi günahla ilişkisi var mı acaba bunların?). Her öyküde bir insanın hayatının içine giriyorsunuz, ve yaşadığı yeri, okuduğu kitapları, resimleri, eşyaları her şeyi bir dedektif gibi inceleyerek ipuçları topluyorsunuz (ki emin olun bunlar o kadar sıradan insanlar değil, mesela ilk bölüm birbirinden tamamen faklı karakterleri olan siyam ikizlerini konu alıyor). Bu ipuçlarının yardımıyla o kişinin hayatını, sorunlarını, günahlarını ve şeytanla işbirliğini kısa videolar şeklinde öğreniyorsunuz. Böylece o insanın ait olduğu yer (cehennem mi, cennet mi) belirleniyor (aslında yedi ayrı hikaye varmış gibi gözükse de sonraki bölümlerde daha önceki karakterler belirmeye başlıyor, ve böylece oyun yedi izole hikaye yerine bir bütün halini alıyor). Böylesine muhteşem bir konuya, Cryo da hakkını verecek bir atmosfer yaratmak için epey uğraşmış ve başarılı da olmuş (zaten yapımcıları Alone in the Dark I, II ve III, Prisoner of Ice, Pilgrim ve RING gibi tecrübeler yaşamış kişiler).

Cehennemin Renksiz Ateşi

Güzel bir demodan sonra (bunlara alışsanız iyi olur çünkü, Silicon Graphics sisteminde hazırlanan bu demolar toplam 40 dakika sürüyor) ana menüye geleceksiniz. Şimdi burada sakın hemen oyuna başlamayın ve durup bekleyin. Çünkü bir oyunda duyabileceğiniz en iyi müziği dinleyeceksiniz. Tamam, tamam belki abarttım, ama şu kadarını söyleyeyim; siz bunları okuduğunuz sırada oyunun Soundtrack'i marketlerde satılıyor olacak ve bu 1920-1930'ların jazz-vari müziği bu oyun için tam anlamıyla biçilmiş kaftan. İnanın bana, oyun sırasında bazı odalarda sırf odadan çıkınca müzik değişiyor diye daha çok duracaksınız. Müzikleri yapan Universal



Music'e buradan teşekkürlerimi sunarım (ne kadar duyarlar ya).

Neyse, oyuna başladığınızda ilk dikkatinizi çekecek diğer bir çok adventure'da olduğu gibi karakterinizi dışarıdan görememeniz. Ama asıl kötü olan ve bence oyu-



Alternatif

Byzantine

Sayı/Puan *Haziran 98 7/10*

nun en büyük eksiği, hatta böyle muhteşem bir oyunda atmosferi baltalayan tek şey, yürüyerek değil, mekandan mekana geçerek ilerliyorsunuz. Gerçi bu, eşyaları rahat incelemeniz açısından daha iyi, ama yine de oyuna bir yapaylık vermiş.

Oyunun grafiklerinin nasıl yapıldığını uzun uzun anlatabilirim. Arka plan ve karakterlerin vücutları için 10 programcı dört ay gece gündüz çalışmışlar. Animasyonlar için Motion Capture tekniği kullanılmış ve 3 profesyonel aktörle çalışılmış. Ama esas önemli olan karakterlerin hareketlerinin söyledikleriyle uyumlu olması. Yani "body language" olayına ağırlık verilmiş (mesela Mephistopheles 'in karizmatik laflar söylerken kollarına yana açıp uçuyormuş gibi sallaması çok iyi düşünülmüş). Yüz hareketlerine de dikkat edilmiş ve her karakter için 15 ayrı yüz ifadesi çizilmiş. Bu yüzlerin her biri ayrı ruh hallerinde kullanılmış ve daha da önemlisi karakterlerin ağızları dialoglara göre hareket ettirilmiş. Tabii Motion Capture tekniği ile bu yüz ifadeleri birleşince ortaya kendine has harekeleri olan karakterler çıkmış.



Günahların Kırmızı Lekesi

Oyunun teknik ayrıntılarını bir kenara bırakıp içeriğine bakarsak her tarafın klasik Cryo bilmeceleriyle bezenmiş olduğunu görebiliriz. Aslında çoğu mantık sınırları içinde, ama bazı yerlerde kendimi sanki oyundan kopmuş ve anlamsız yere puzzle çözüyormuş gibi hissettim (hatta oyunu bitirmek için her bulmacayı da çözmenize gerek yok, ama her biri konunun bir parçası, ve ne kadar çözerseniz hikayenin içine o kadar girersiniz). Bilmeceler hakkında söyleyebileceğim en önemli ayrıntı oyunun tamamındaki tüm cümlelere dikkat etmeniz (neyseki alt yazı seçeneği var). Öyle ki oyunun her yerinde sembolik ve şifreli cümleler var. Mesela ikizlerden biri kasayı açmaya çalıştığınızda "All our wealth is on this of all days" derse, gidip yandaki tahtadan tüm günlerdeki alacakları ve alttan Hanibal'ın defterindeki para miktarını toplamanız gerekmekte. Bulduğunuz sayı da kasanın şifresi olacak, bilmem anlatabildim mi? (bu arada çaktırmadan ilk bölümün en zor bilmecesini de çözmüş olduk, he he).

Oyunda zorlandığınızda size yapmanız gerekenleri ipuçları halinde veren birini eklemeyi unutmamışlar. İkinci bölümün sonunda siz kendi ellerinizle yapıyorsunuz bu yardımcıyı ve "Space"e basarak ortaya çıkartıyorsunuz. Eğer dinlenmişse size ufak ipuçları vererek yardımcı olacaktır; eğer yorgunsa ufak bir oyun oynayarak ona yaşam puanı kazanabilirsiniz. Bunun haricinde uçup gidemediğiniz yerlere de ulaşabileceğinden epey faydalı bir yaratık. Ama üçüncü bölümden öne kullanamıyorsunuz. Bu arada oyunun 4. ve 5. bölümlerinde önemli bir bug var ama Cryo'nun sayfasından çekeceğiniz yama dosyasıyla bu sorunu giderebilirsiniz (www.cryo-interactive.com).

Faust son zamanlarda piyasaya çıkan en iyi adventure ve eğer biraz mistik ve karanlık adventure'ları seviyorsanız, emin olun aldığınıza pişman olmayacaksınız.

Ve son olarak... Şeytanla oynarken dikkat edin. Tehlikeli olabilir. Çünkü, günahlar kapınızı çalarsa, Mephistopheles'in dediği gibi...

"Öyleyse cesaretin var demektir,
Benimle bir anlaşma yapmaya.
Sanatımı severek izleyeceksin yakında,
Hiçbir insanın görmediğini,
Vereceğim ben sana."

(Goethe)

Gökhan & Batu



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafik için epey uğraşılmış ve atmosfere uygun. Ancak bazı yerlerde, arkaplan ve gökyüzü çok donuk ve yapay gözüküyor.

Ses ve Müzik

Müzikler muhteşem. Efektler etkileyici. Konuşmalar ise (özellikle Mephistopheles'in seslendirilmesi) harika.

Oynanabilirlik

Bazı bulmacaları çözmek de epey zorlanabilirsiniz, neyseki ufak bir yardımcı yanınızda verilmiş.

Atmosfer

Atmosfer Cryo'nun kalitesini sonuna kadar taşıyor. Adamlar bu işi biliyor!

LEVEL Notu %85

Tek kelimeyle: Harika. Mükemmel de olabilirmiş, ama Fransız oyunlarında bulunan genel "donukluk hissi" bunu engelliyor.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 290 MB sabit disk, 12 Hızlı CDRom

Önerilen: Pentium II-233, 64 MB bellek, 290 MB sabit disk, 24 Hızlı CDRom

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Software, Maksimum 640 x 480 çözünürlük

Extra: Yok

TARZAN

Amaan, çocuk oyunu deyip geçmeyin. Yoksa büyük bir eğlenceyi kaçırabilirsiniz.

Yapım: Disney Interactive **Dağıtım:** Disney Interactive **Türkiye Distribütörü:** Ersan Games **Tür:** Action-Platform **Web:** www.disney.com

Başdöndürücü yükseklikteki dallara sıçrayabilir ve hızla yaklaşan korkunç bir fırtınada vahşice sallanan bir dal parçasını kusursuz bir dikkatle yakalayabilirdirdi. - Edgar Rice Burruoughs "Tarzan of the Apes" ,1912 (Tarzan'ın yaratıcısı)

88 yıllık bir efsane Tarzan. Ne denebilir ki milyonlarca filmi (aslında 43), kitabı (resmi olanların sayısı 26'ydı galiba), oyuncağı (inanın bunun sayısını bilmiyorum) yapılmışken.. Jane'di (aşkı), Cheetah'ydı (maymunu), ormanıydı (evi), sarmaşığıydı (kolunun uzantısı), hepimiz sonuna kadar biliyoruz Tarzan'ı.. Disney de aynı konuyu milyonbirinci kere, ama büyük bir itinayla hakkını vererek işlemiş. Hatta kesinlikle söylenebilir ki şu an Toy Story 2 ile birlikte piyasadaki en iyi platform.



Shoo Bee Dooh

' Disney'deki yapımcılar oyunu hem ses hem de görsel bir şova çevirmek için epey büyük bir ekiple uzun süre çalışmışlar. Her grafik parçası, usta çizerler tarafından önce elle yapılmış, sonra uzun işlemler sonucu baştan aşağı süslenerek en ince ayrıntısına kadar bilgisayara geçilmiş. Animasyonların gerçeçiliği için de gerçek hayvanların hareketleri örnek alınmış. Son olarak da Tarzan'ın hareketlerinin orman ve mensuplarıyla tam bir uyum içinde olmasını istemişler ve bunun için de "Deep Canvas" adlı kendi yaptıkları bi programla özel bir teknik kullanmışlar ve ortaya görsel olarak çizgi filmden pek farkı olmayan bir oyun çıkmış. Müziklere gelince, söylenebilecek en önemli nokta ortama uygunluk konusunda maksimum titiz davranıldığı. Normal bir platformda aklınıza gelecek her türlü müziği yapabilirsiniz, ama Tarzan gibi ormanın derinliklerinde geçen vahşi bir macerada elekrtro gitar veya klavye kullanılması beklenemezdi. Dolayısıyla dünyanın dört bir tarafından bir sürü egzotik alet kullanılmış ve stüdyoda hepsini uyumlu kullanabilmek için epey zaman harcanmış. Neler mi? Mesela Güney Amerika gitarı charango , Afrika yayı birembıu (aranızda güçlülerin dünyasını izleyen var mı?) Demolarda ise enstümanlara sözler de eşlik ediyor ve böylece ortaya gerçek bir müzik şöleni çıkıyor.

Disney'in bu tür oyunlarının en sevdiğim yanı Tarzan'da da fazlasıyla mevcut: Bölüm çeşitliliği. Öyle ki hep iki boyutlu yandan gösteren bir ormanda Tarzan'ı ipten ipe dolaştırmak sıkıcı olacaktı. Disney'in büyücüleri de aynı fikirde olacaklar ki kimi bölümde maymun Terk'i ya da biricik aşkımız Jane'i yönetmemize izin vermişler. Hatta bazı bölümlerde (ki kesinlikle oyunun en zevkli kısmı) Tarzan'a ağaç sörfü bile yaptırmamız mümkün, ki sırtınızda sarışın bir fıstık varken bunu yapmak epey zevkli oluyor!



Dab Bee Dah

Oyunda ilk dikkati çeken (bence) zorluk seviyesi. Aslında platform oyunlarındaki zorluk seviyesi ayarını her zaman saçma buluyorum, ama eğer oyunun sonundaki demoyu etkiliyorlarsa durum başka. Evet, zorluk seviyesi oyuna 3,4 veya 5 hakla başlatmasının yanında oyunu bitirdiğinizde Tar-





zan'ın Jane'e nasıl davrandığını da etkiliyor. Eğer birbirlerine kavuşmalarını istiyorsanız en az Medium seviyede oynayın (artı zaten bir oyunu kolay seviyede bitiren, bitirdim dememeli!). Minik ama kesinlikle güzel bir ayrıntı.

Oyunun amacı her bölümde Jane'mizin şemsiyesine ulaşmak. Tabii ki bu sırada orman halkının büyük bir çoğunluğu size pek dostça davranmayacaktır. E, sizin elinizde armut toplamıyor tabii; topladığınız armutları fırlatarak ortamda kimin en güçlü olduğunu gösterebilirsiniz (bunlardan sarı olanları sonsuzdur, kırmızı olanları sarıların iki katı etkilidir, mor olanları atılınca bir sürü parçaya ayrılır ve her bir parça sarı gücündedir, mavi olanları ise ekranda herkesi silip süpürür ve her köşe başında bulunmazlar). Bunun yanında minik bir bıçakcık da (üstelik iki ayrı vuruş stiliyle) aksesuar olarak eklenmiş, aksesuar diyorum çünkü sadece yakın mesafede etkili ve oyunun sonuna kadar bir kere bile kullanma ihtiyacı hissetmedim. Oyun sırasında karşınıza çıkanlar tabii ki sadece bir avuç dolusu maymun, kurbağa ve karga değil. İlerki bölümlerde vahşi domuzlar, leopar (Tarzan efsanesinin vazgeçilmez parçası, Tarzan'ın kendini kanıtladığı ilk yer), Clayton'un adamları ve nihayet Clayton da yoketmeniz gerekenler listesinde olacak. Bunlarla uğraşırken karşınıza bazı objeler de çıkabilir. Bunlardan muz enerjinizi arttırırken, mangolar maksimum enerji verir. Eğer çeşitli yerlerde duran (ilerki bölümlerde epey aramanız gerekecek) harfleri bulur ve TARZAN yazabilirsiniz o bölümün başlangıç demosunu tekrar istediğiniz zaman izleme hakkını kazanıyorsunuz (süper gereksiz bir özellik, çünkü her bölümün başında otomatik save ediliyor ve istediğiniz zaman o bölümü tekrar oynayabiliyorsunuz, dolayısıyla da demoyu izleyebiliyorsunuz). Eğer bölüm sonuna kadar dört tane harita parçasını toplayabilirseniz, muhteşem zevkli bonus bölümlerine de gitmeniz mümkün (bu bölümlerde sürenin bitmesini istemiyorsanız olabildiğince mor meyvalardan toplamanız gerekmekte, duyurulur). Ama tüm oyun boyunca karşınıza en çok çıkacak obje altın paralar. Her yüz tanesi bölüm sonunda size bir hak olarak geri dönecektir (hak olayı o kadar da önemli değil, çünkü bölümler onlarca hak gerektirecek kadar uzun değil ve bir kere geldiğiniz bir bölümü istediğiniz zaman tekrar oynayabiliyorsunuz). Bunların haricinde ara ara karşınıza çıkacak kelebekler de öldüğünüzde oyuna en baştan başlamamanızı sağlıyor; bir nevi checkpoint yani..

Bölüm çeşitliliği yüzünden ToyStory 2'den bir adım önde, Disney'in kalitesinden ödün vermediği Tarzan'ı oynamayan her platform-severi itinayla kınarken, Tarzan'a ile Jane'e mutluluklar dilerim. Finito.

Gökhan & Batu

Alternatif

Oyun	Sayı/Puan
Pandemonium	Ağustos 97 4.3/5
Heart of Darkness	Eylül 98 8/10
Jazz Jack Rabbit 2	Eylül 98 7/10





LEVEL KARNESİ

Grafikler
Çizgi film kalitesinde grafikleri oynayanı tatmin ediyor, özellikle arka planlar epey başarılı. Peki en iyisi mi? Hayır..

Ses ve Müzik
Müziklere laf yok, oyun için gaza getirebilecek en iyi melodiler. Efektler ve konuşmalar da karakterlere uygun.

Oynanabilirlik
Mantıklı bir düzeyde. Ama bazı yerlerde checkpointler arasındaki mesafe çok fazla, aynı yerlerden defalarca geçmek demek.

Atmosfer
Atmosferine en çok puanı kazandıran kesinlikle müzik ve efektler. Demolar da oyunla tam bir bütün içinde.

LEVEL Notu %75

İnsanın başını ağrıtmayacak neşeli bir platform oyunu isteyenler, şu sıralar Tarzan'dan daha iyisini bulamazsınız.

Minimum: Pentium 166, 24 MB Bellek, 50 MB Harddisk Alanı, 4 hızlı CDRom, 2 MB Video Kartı
Önerilen: Pentium 200, 32 MB Bellek, 50 MB Harddisk Alanı, 4 hızlı CDRom, 4 MB 3D Video Kartı
Multiplayer: Yok
Grafik Desteği: Direct 3D, Glide ve Software
Extra: Joystick

PANZER ELITE

Uçak uçurdunuz, denizaltı yüzdürdünüz ama hiç bir tank birliğine komuta ettiniz mi?

Yapım: Wings Simulations **Dağıtım:** Psygnosis **Tür:** Simulasyon-Tank **Web:** www.wingssimulations.com





SI'nın Panzer Commander'ından beri oyuncuyu tank komutanlığına atayan bir oyunla karşılaşmamıştık. Panzer Commander, 2. Dünya Savaşı'ndaki tank çarpışmalarını konu alan bir simulasyondu ve 2. Dünya Savaşı ile ilgili tüm simulasyonlarda olduğu gibi, modern teknoloji ürünü savaş araçlarının kullanımı zor ama düşmanı yıkması kolay simulasyonlarını oynamaktan sıkılanlar için merhem gibi gelmişti.

Psygnosis'in Panzer Elite'ı da, tıpkı Panzer Commander gibi, 2. Dünya Savaşı'ndaki tank çarpışmalarını işleyen bir tank simulasyonu. Bayan oyuncuların oldukça sıkıntı verici bulacakları Panzer Elite, ne yazık ki hanımların düşündüğünün aksine, oldukça sürükleyici, kaliteli bir yapım.

Amerika vs. Almanya

Panzer Elite, konusunu 1942 ile 1944 arasındaki Amerika-Almanya savaşlarından alıyor. Amerika veya Almanya olarak oynayabileceğiniz oyunda 22 çeşit tankı yönetebiliyorsunuz ki, bunların arasında Amerikalılar'ın standart M4 Sherman ve türevleri, 75 mm toplu M4A1, 76 mm toplu M4A3 ve Panzer katili ağır donanımlı Sherman Jumbo Assault tankları bulunurken, Alman tarafında da Panzer Mark IV, Tiger ve Panther tanklarının türevlerini kullanabiliyorsunuz.

Panzer Elite'ı diğer tank simulasyonlarından ayıran özelliklerinin başında çevreyle etkileşim geliyor. Oyun alanındaki ağaçlar, ormanlar, evler, duvarlar, kayalar, herşey ama her şey yok edilebilir olarak tasarlanmış. Bir köye girmek için ana kapıyı kullanmak zorunda olmadığınız gibi, bir köyü savunurken duşman tanklarının da size yem olmak için ana yoldan tıpış tıpış tuzağınızın içine girmeyeceklerini de hatırlamanızı tavsiye ederim. Güvendiğiniz bütün savunma duvarları veya binalar kolayca yıkılabildiği gibi, düşman anti tank personelinin güvendiği duvarlara ve barikatlara da sizin tarafınızdan kar yağdırılabilir ("Güvendiğim dağlara kar yağdı." lafını hatırlamayanlar koşarak uzaklaşsın).

Tüm bu keşmekeşin içinde, oyundaki her birliğin ayrı ayrı önemi olduğunu anlayacaksınız. Piyadeden tanksavarlara kadar 76 ayrı birliğin olduğu oyunda, tanklarınıza güvenip bir kasabaya balıklama daldığınızda köşe başlarına saklanmış bazukalı piyadelerin tanklarınızı tek tek harcadığına şahit olacaksınız.

Islık Çalarak Düşen Bombalar

Alman tankları için ise en büyük sorun, Amerikalılar'ın üstün oldukları topçu ve hava desteği nedeni ile olur olmaz kafalarına düşen bombalar olacaktır. Topçu ve hava desteğinden bahsetmişken, bu birimleri kullanabilmenin yine oyuncunun insiyatifinde olduğunu ve istediğiniz noktaya bu destek birliklerini yönlendirebildiğinizi eklemek lazım.

Panzer Elite'ın yapay zekası, tatmin edici derecede başarılı. Düşman birlikleri olmek istercesine önünüze veya tuzağınıza atlamıyorlar, farklı yollardan sizi tuzağa düşürmeye çalışıyorlar.

Grubunuzdaki diğer tanklar sizi yalnız bırakmadıkları gibi köftehorlar bir hayli de iyi savaşıyorlar. Canınız tank komutanlığı yapmaktansa makineli tüfeğin başına geçip piyadeleri takır takır şişlemek istediğinde, tankın içindeki görev yerinizi değiştirebiliyor, topçu, makineli tüfekçi, radyocu veya şoför olabiliyorsunuz. İşin güzel yanı siz bu işlerle uğraşırken, diğer tanklarınız bir müddet siz olmadan da etrafın canına okumaya devam edebiliyor. Yani yapay zekaya bu açıdan müteşekkiriz ama sağda solda çok fazla oyalanır da kendinizi esas görevinize vermezseniz, yani komutanlık yapacağınıza "Vay baba bu makineli ne kadar seri ateş ediyormuş böööle!" diye aval aval tankın içinde dolaşırsanız bir müdet sonra tanklarınız gelişen yeni durumlar karşısında sizden yeni emirler alamadıkları için kafalarına göre takılıp başlarına olmadık belalar almaya başlıyorlar ki, oluşan kaosu toparlayana kadar bayağı bir kayıp veriyorsunuz.

Vurulmamak Lazım

İşte bu noktada oyunun biraz saçmaladığından bahsetmek istiyorum çünkü bir tank birliğinde komutanın tankının paletleri çıksa bile, komutan o tanktan inip başka tanka binip göreve yine devam eder ama Panzer Elite'da, siz dahil bütün mürettabat sağlam bile olsa, oyun, komuta tankının devre dışı kaldığı anda bitiyor. Her halde gerçek yaşamda da durum böyle olsa Almanlar İkinci Dünya Savaşı'nı elli kez falan kazanmış olurlardı zira herkes biliyor ki, Amerikan tanklarının topları Almanlar'ın zırhları üzerinden pinpon topu gibi sektiğinden, Alman tankları bir hayli Amerikan komuta tankını harcamışlardır. Ama Amerika'nın ulaşılamaz dev savaş ekonomisi, her defasında sahaya daha fazla tank sürmesine neden olmuş, dört bir yandan çil sürüsü veya kemirgen veya istilacı böcek sürüsü gibi gelen tanklar karşısında, hayvan gibi Alman tankları bile duramamışlardır (ki eminim bir istatistik yapılsa, Alman tankları vurdu mu havaya uçan Amerikan tankları içindeki mürettabat cayır cayır yanarken, Amerikan Tankları'nın Alman Tiger'larını ancak paletlerinden vurarak saf dışı bırakabildikleri sonra da hareketsiz kalan Alman tanklarının üzerine Amerikalı topçuların





Alternatif

Panzer Commander	
Sayı/Puan	Temmuz 98 6/5
Spearhead	
Sayı/Puan	Kasım 98 6/10

ağır mermiler yağdırdıkları anlaşılacaktır ki eminim Amerikan ordusu bu tür taktik istatistiklerini de arşivlerinde saklıyodur. Açın bakın, haklı olduğumu göreceksiniz).

Oynanış

Oyunun ara yüzü, akılda kalması çok zor onlarca tuş kombinasyonunu kolaya indirgemek için "mouse-tank" ismi verilen bir kumanda sistemi içeriyor ki, ekranınızda tankınızla ilgili her türlü detayın bulunduğu bir tür menüden tankın pek çok hareketini mouse yardımı ile kontrol eebiliyorsunuz. Ayrıca pop-up menülerle, diğer tanklara gerekli emirleri verebiliyorsunuz. Ancak, pek çok kullanışlı komut bu pop-up menüde yer almadığı gibi, savaşın kızgın ve hararetli anlarında pop-up menüden komut seçmek kadar zor ve saçma başka bir işin olmadığını da acı bir deneyim olarak keşfettiğinizde, tuş kombinasyonlarını bir an önce öğrenmeniz gerektiğini anlıyorsunuz.

Oyunun zorluk seviyesi 30 farklı ayar sayesinde istenilen düzeye getirilebiliyor. Ama şunu da hatırlatmakta yarar var, bir oyunun kalitesi bazen bütün gerçeklik seviyelerini aktif hale getirdiğinizde daha iyi anlaşılır çünkü oyun için ne kadar çalışıldığını ancak o zaman farkedebilirsiniz. Panzer Elite için de bu durum geçerli çünkü gerçekçilik o kadar başarılı ki, tankların içindeki her askerin moralinden, rüzgara, yer çekimine, kullanılan mermilerin özelliklerine kadar pek çok faktör atışlarınızı, tankların hareketlerini, topçuların, uçakların, piyadelerin durumunu etkiliyor. Eğik atış diye bir şey duymamış bir edebiyat bölümü öğrencisi iseniz eğer, o gerçekçilik ayarları var ya hani, işte onların hiçbirini açmayın e mi? Hatta siz gidip Scrabble falan oynayın...

Oyunun güzel bir yanı da, görevlere başlama ekranında, takımınızın her şeyi ile tek tek ilgilenmek durumunda kalmanız. Mermilerin, yakıtın durumunu kontrol etmeli, tanklarınızın hasarlarını gidermeli gerekirse ek zırhlar takmalısınız. Gerçek bir karargah havasında yaratılmış interaktif bir ekranda, üzerine gittiğiniz birlikler hakkında çıkan menülerden gerçekleştirdiğiniz bu işlemler, birliğinizi daha yakından tanımanızı ve savaşta doğru kararlar verebilmenizi sağlıyor.



Erkek Oyunu

Elimizin altında babalar gibi, sapasağlam bir tank simulasyonu duruyor. Oyundaki tüm tanklar, orjinallerinin birebir kopyaları ve orjinal mühendislik çizimlerine dayanılarak modellenmişler. Yapay zeka iyi işliyor ve sizi yalnız olduğunuz hissinden kurtarıyor. Savaşı, ayarlar sayesinde, bir aksiyon filminden gerçek bir tank savaşı deneyimine döndürebiliyorsunuz. Ne oranda eğlence ne oranda gerçeklik katacağınız size kalmış. Grafikler başarılı. Ortada koşuşturan aptal poligonlardan çok, canınıza okumak isteyen gerçek tanklar görüyorsunuz. Ayrıca benzer oyundakilerin aksine hızınızı alamayıp bir binaya veya ağaca girdiğinizde bilmem kaç tonluk tankın incecik bir ağaç karşısında lop diye durmadığını, ağaç, ev, duvar muvar tanımayıp ezip geçtiğini, yani önce kırıp döküp sonra pardon dediğine şahit oluyorsunuz ki, bir kere denedikten sonra bir daha normal yoldan gitmiyorsunuz..

Türün sevdalısı iseniz kaçırmamalısınız Panzer Elite'ı. Tank simülasyonlarına daha önce bulaşmamışsanız, kontrollerin zorluğuna alıştığınız taktirde, sizi Sim meraklısı yapacak bu oyunu bir denemelisiniz.

Cem Şancı





LEVEL KARNESİ

Grafikler
Babalar gibi. Gözleriniz ufku tarayıp düşman tankı ararken gerçekten arazide olduğunuzu düşünüyorsunuz.

Ses ve Müzik
Topunuz ateş aldığında bir tankın içinde olmanın ne demek olduğunu anlıyorsunuz.

Oynanabilirlik
Otuz ayrı zorluk ayarı var. Her düzeye uygun. Ama gerçek potansiyelini en üst seviyede gösteriyor.

Atmosfer
"Bana gerçek bir tank verin, harbiden sürerim" dedirtecek kadar iyi. Kumandan olduğunuzu hissediyorsunuz.

LEVEL Notu %75

Oyunun eğitim görevlerinin olmaması en büyük eksiği. Tuş kontrolleri de çok karışık ama alışmak anahtar kelime.

Minimum: Pentium 233 32 MB Bellek, 4 Hızlı CDRom
Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 2 Hızlı CDRom, 3D Hızlandırıcı
Multiplay: Network, Modem, Seri Kablo üzerinden max. 6 kişi.
Grafik Desteği: Direct 3D ve Software – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük.
Extra: Joystick



SEPTERRA CORE LEGACY OF THE CREATOR

Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler

Yapım: Walkyrie Studios **Dağıtım:** Monolith Productions **Tür:** CRPG **Web:** www.valkyriestudios.com

Yıllar önce dizi olarak televizyonlarda dizi olarak da (TRT1) yayınlanan, Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler isminde bir roman vardı yanılmıyorsam. Yani romanını okumamıştım ama televizyonda seyrettiğim kadarıyla, bir şatoda, üst katlarda yaşayan ev sahibi aristokratlar ile onlara hizmet etmekle görevli olan ve evin alt katında yaşayan hizmetçilerin hayatlarından bahseden bir yapımdı.

"Bu da nereden çıktı şimdi?" demeyin. Baldur's Gate'i bile kolluğundan edebilecek kalitede görünen bir RPG olan Septerra Core'un hikayesi de "Yukarıdakiler ve Aşağıdakiler" e oldukça benziyor.



Matruşka Gibi Oyun

Klasik iyi ve kötü çatışmasının, insanlarını ve onların yaşadıkları toprakları koruyan şovalye ruhlu kahramanlarla, şeytansı amaçları uğrunda kimseyi harcamaktan çekinmeyen kötü adamların karşılaştığı bu oyunun konu bakımından en ilginç yönü, oyunun geçtiği dünyanın yapısından kaynaklanıyor. "Yedi" anlamına gelen Sep ile, yer kabuğu anlamına gelen Terra kelimelerinden anlayacağınız üzere, oyunun geçtiği dünya birbiri üzerine geçmiş ve birbirlerinin etrafında dönüp duran yedi katmandan oluşuyor. Herbiri ayrı bir kabuk olan bu 7 dünyanın merkezinde ise CORE denilen yaşayan bir bilgisayar bulunuyor.

Yine tahmin edebileceğiniz gibi, bu dünyanın en dış kabuğunda, Chosen denilen ballı bir kitle yaşamakta, dünyanın bütün zevklerinden ve nimetlerinden yararlanıp, en pahalı arabalara binip, en pahalı yemekleri tüketmektedirler. Alt katlarda yaşayanlar ise, üsttekilerin döktükleri çöplerden arta kalanlarda buldukları ile yetinerek yaşamak zorundadırlar.

Gördüğünüz gibi bir hayli "gominiss, anarşiiiik" konulu Septerra Core'da, diğer RPG'lerde görmeye pek alışık olmadığımız üzere bir bayan karakteri yönetiyoruz...

Dünyayı Sen mi Kurtarıcan Kızım?

Küçüklüğünde, çok sevdiği babası gözleri önünde acımasızca öldürüldüğü için üst katta yaşayanlara karşı inanılmaz bir nefretle büyüyen ve bugüne kadar sadece intikam almak amacıyla sağ kalmayı başarmış bir çöp toplayıcısı (Layıktır! Hatta fazla bile!) olan sevgili kahramanımız Maya'nın intikam için aradığı fırsat tıpış tıpış ayağına gelecektir. Çünkü yüzyıllardır ağızdan ağıza dolaşan bir efsaneye göre, kim çekirdeğe ulaşmayı başarır ve sırrını çözebilirse kendisine cennetin anahtarı verilecektir ve bu bilgi herşeye sahip olma arzusundaki üst kat komşuları Chosen'ların ağızlarını sulandırmaktadır. Elbette enayiler, dünyanın yedi kat dibine kadar gidip bu sırrı çözmek üzere harekete geçmeden rahat durmazlar ki, hemen bir kat aşağılarında yaşayan güzeller güzeli, intikam ve hırs dolu Maya için bu durum, onların cücüklerini dürmek için bulunmaz bir fırsattır. Etraf kızışacak, kan, su gibi akacak, ortalık bir hayli şenlencektir.

Neden Kadın Karakter?

Birbiri etrafında dönen yedi kabuk her 100 yılda bir öyle bir düzene girerler ki, bu sırada gezegene vuran güneş ışığı çekirdeğe kadar ulaşır. İşte tam bu anda, büyük yaratıcının insanlığa verdiği iki anahtar çekirdek üzerinde kullanılırsa, çekirdeğin içindeki sır, yani Cennetin Krallığı açığa çıkacaktır. Bu amaç uğruna aşağılara inmeyi, göze alan Chosen'lar ise önlerine çıkan her şeyi silip süpürmekten, yok etmeyekten çekinmeyecek kadar kötü kalpli ve tehlikelidirler.

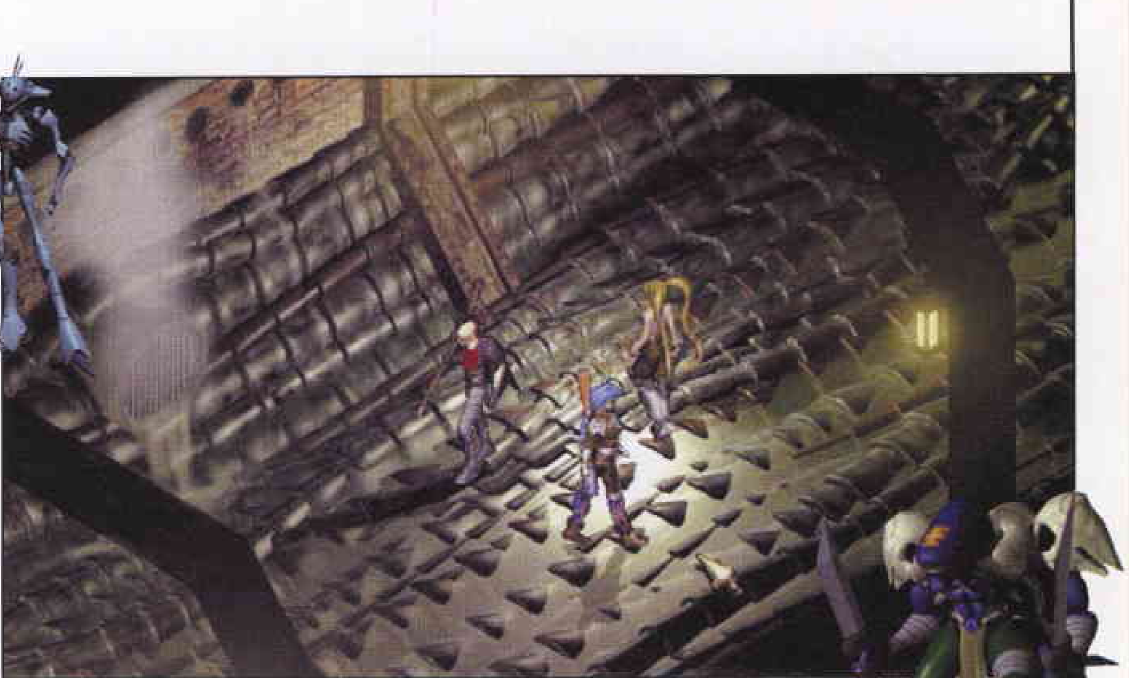
Oyunun oynanışı ise, yönettiğiniz karakter Maya ve onun etrafında toplanan partisini Septerra Core dünyasında, kötü adamlar peşinde koşturmak, verilen görevleri yapmak, bilmeceleri çözmeye çalışmak, deneyim ve güç kazanarak



esas düşmanlarınızla karşılaşmaya hazır hale gelmek çabasından oluşuyor.

Tahmin ettiğiniz veya bunu tahmin edemiyorsanız oyun dünyasından koşarak uzaklaşmanızın gerektiği üzere, Septerra Core'da karşılaştığınız herkes size dostça davranmıyor hatta kendini bilmez, utanmaz arlanmazların bazıları size ateş bile ediyor.

Savaşlar, sıra tabanlı gerçekleşiyor ve sırası gelen her adamınız için üç farklı saldırı seviyesi mevcut. Karakterlerin altlarında beliren barların dolmasına göre belirlediğiniz bu üç saldırı seviyesinin ilki hızlı ama az hasarlı bir saldırıda bulunmanızı, üçüncüsü ise yavaş ama etkisi büyük, bol kanlı, hasarı kayda değer bir saldırı gerçekleştirmenizi sağlıyor.





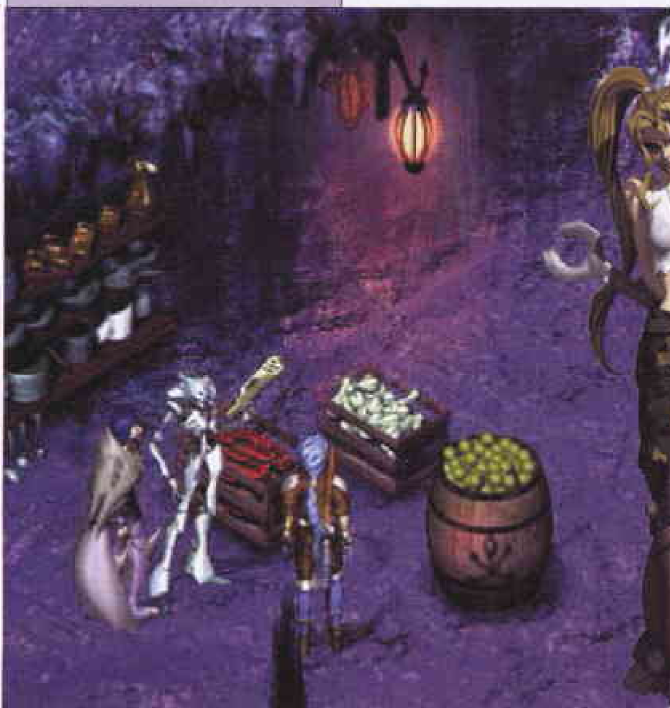
Tipik Bir Cadı!

Evet, başlıktan da anlamış olduğunuz veya bazılarınızın anlayabilmesi için önce benim anlatmama ihtiyaç duyacakları üzere, kahramanımız Maya, büyü de yapabilmektedir. Oyunun büyü sisteminin çok ilginç ve yaratıcı olduğunu belirtmeden duramayacağım.

Fate Card denilen toplam 22 çeşit büyü kartı var. Ve bunlardan elinizde olanlarla istediğiniz kombinasyonları yaratabilmeniz büyü sistemi konusunda son derece heyecanlandırıcı bir gelişme.

Örnek olarak Effect All kartı ile Fire kartınız olduğunu düşünelim. Bütün düşmanlarınızı cayır cayır yakabilirsiniz. Veya Barrier ile Fire'ı birleştirdiğinizi düşünün, ateşten bir duvar elde edebilirsiniz. 22 kartla ulaşabileceğiniz kombinasyonları siz düşünün ki, her seferinde sadece iki kart birleştirmek zorunda da değilsiniz. Ancak sizi bütün dünyayı yok edebilecek büyüler yapmaktan alıkoyan kıstas, Core Energy denilen ve büyü yapmanız için gerekli olan bir enerji türüdür. Bu yüzden oyunun büyük kısmında Core Energy peşinde koşacağınızı da söyleyebilirim.

Alternatif	
Fallout 2	
Sayı/Puan	Şubat 99 8/10



Teknik Özellikler

Oyunun grafik yapısı en zor beğenenleri bile hayran bıraktıracak kadar etkileyici. Oyunun geçtiği dünya harika tasarlanmış ve resmedilmiş. Karakterler ise 3 boyutlu hazırlanmış ve Japon çizgi filmlerinden fırlamışa benziyorlar. Elbette oyunun, Shogo'nun yapımcılarından geliyor olması, karakterlerin, küçüklüğümüzde seyrettiğimiz "Cici Kız", "Çiçek Kız", "Robotek" veya "Voltran" gibi çizgi filmlerden kaçmış karakterlere benzemesi için yeterli.

Silah efektleri, büyü etkileri insanı sık sık dövüşe girmeye zorlayacak kadar güzel ancak bu noktada göze batan bir kaç ayrıntı var ki uzun süre oynandığında insanın oyundan sıkılmasına neden olabiliyor. Savaşlar sırasında karakterlerin hareketleri o kadar aynı ki, bir süre sonra savaşmak ilginçliğini kaybediyor çünkü devamlı aynı hareketleri görmekten sıkılıyorsunuz. Ayrıca, pek çok görev veya bilmecenin çözümü, sadece belli karakterlerinizin belli insanlarla konuşmasına dayanıyor. Bu açıdan görevler, çözülmesi gereken ilginç bulmacalardan veya sorunlardan çok yapılması gereken sıkıcı işlere dönüşebiliyor. Ama oyunun bu kötü özellikleri, devede kulak kalıyor.

Birçok yönden Baldur's Gate ve Final Fantasy 7'nin tahtlarını zorlayacak gibi görünen Septerra Core, alınıp oynanabilecek kadar kaliteli bir oyun. Vereceğiniz paraya değer.

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Oyun boyunca ilginç mekanlarda görsel bir şölen devam ediyor. Ancak savaşlardaki karakter animasyonları yetersiz.

Ses ve Müzik

Doyurucu. Müzikler ve ses efektleri oyunun atmosferini tamamlıyor. Ama seslendirme vasat.

Oynanabilirlik

Kimi görevlerde konuşulması gereken doğru adamı bulmak bir ızdırap olabiliyor.

Atmosfer

Katil robotlar, dev silahlar ile büyülerin yarattığı antik bir havanın birleşiminden oluşan ilginç bir havaya sahip.

LEVEL Notu %80

Başından uzun süre kalkılamayacak kadar sürükleyici, yaratıcı bir büyü sistemine sahip olan ilginç, tineye oynayan bir yapım.

Minimum: Pentium 200, 32 MB Bellek, 210 MB Harddisk Alanı, 4 Hızlı CDRom, 4 MB Video Kartı

Önerilen: Pentium 300, 64 MB Bellek, 550 MB Harddisk Alanı, 4 Hızlı CDRom, 4 MB Video Kartı

Multiplay: Yok

Grafik Desteği: 16bit renk derinliğinde maksimum 640 X 480 çözünürlük

Extra: Yok

TOY STORY 2

Oyuncakları sever misiniz? Peki ya konuşabilen, espri yapabilen, eğlenceli, çılgın ve 3D olanların?

Yapım: Disney Interactive **Dağıtım:** Activision **Türkiye Distribütörü:** Ersan Games **Tür:** Platform – 3D **Web:** www.disney.com

Oyuncağın da hikayesi olur muymuş demeyin; siz de yıllarca uğraşarak tamamı bilgisayarla hazırlanmış oyuncak karakterler üzerine kurulu bir film hazırlarsanız ve hemen ardından oyuncağıydı, bilgisayar oyunuydu, kitabıydı piyasanın altını üstüne getirirseniz, değil hikaye, roman, masal, hatta efsane bile olmasını isteyebilirsiniz.

Uzun zamandır doğru düzgün bir platfrom oyunu yok diyorken, bir anda platform-fırtınasına tutulduk. Bu ay da Disney'den iki tane epey kaliteli platfomu bilgisayarlarımıza konuk ediyoruz (diğer oyunu da bir kaç sayfa ileride veya geride okuyabilirsiniz tabii ki). Toy Story 2 muhteşem grafikleri, Disney kalitesinde müzikleri ve her platformcuya soğuk terler döktürecek zorluğuyla uzun süre hard diskinizi oyalayacak gibi gözüküyor.



Haşin Domuzcuğun İhtirası

İlk dikkatimi çeken oyunun tamamının 3D bir dünyada geçmesi oldu. Oyun basit bir 2D ilerle-öldür oyunundan çok, daha bir keşfetmeye yönelik dolaş-ara-öldür şeklinde ilerliyor. Bu da oyunun zorluğunu biraz olsun artırıyor, ama kesinlikle daha eğlenceli hale getiriyor. Gerçi bu 3D yüzünden ilk basta kontroller kafanızı karıştırabilir, ama çok kısa bir süre sonra alışıyorsunuz. Nasıl mı? Normalde kendinizi Tomb Raider usulü Third Person açıdan görüyorsunuz. İlerlerken sağa basarsanız kamera da sağa doğru dönüyor ve bir an kendinizi başka bir açıdan görüyorsunuz. İşte o anda tekrar sağa basarsanız, bu sefer dururyorken yaptığı gibi sağa dönmek yerine sağa gidiyor. Kamera açısı da devamlı değişiyor tabii (isteyen bu aktif kamera seçeneğini menüden değiştirebilir, ama anlamsız, gereksiz, saçma, aptalca vs.). Eğer durup bir iki saniye beklerseniz hemen eski haline, yani arkanızdan gösteren haline geliyor. Bakın, karışık gözüktüğünün farkındayım, ama ekran karşısında daha iyi anlayacaksınız ve emin olun ki bu oyuna inanılmaz bir eğlence getiriyor, gözünüzü korkutmasın.

Neyse, oyundaki diğer önemli bir ayrıntı oyun sırasında yapmanız gerekenleri belli sırada yapmak zorunda olmamanız. Hatta bölümlerin arasında istediğiniz gibi geçiş yapmanız bile mümkün. Bunun nedeni de bir bölümde yapmanız gereken görevlerin hepsini yapmadan bir sonraki bölüme geçebilmeniz ve bu görevlerin bazılarının sonraki bölümleri etkilemesi. Aslında bu, oyuna epey ilginç bir sistem getirmiş. Yani Pizza Token sistemi!

Patates Adamın Laneti

Her bölümde bulabileceğiniz 5 tane Pizza Token var. Bunlar başka bir deyişle bir sonraki bölüme giriş bileti demek. Her bolüm belli sayıda Pizza Token ister. O bölümden önce topladığınız tüm Token'ların sayısı yeterliyse bölümü oynamanıza izin verilir. Mesela , 6. Bölüme girebilmek için 10 Token'ınız (token neymiş bee, bilet oğlum, bileeet!!! – BLX) olması lazım. 1. ve 4. bölümden üç, 2 ve 5. ikişer token (bilet – bLX) toplasak yeter demektir (3. bölümde bölüm sonu canavarı var, token (bilet! – BLX) falan yok yani). Bundan da anlaşılacağı gibi, bir bölümü santim santim oynamanıza gerek yok, ama ilerleyen bölümlerde topladığınız token (bilet – BLX) sayısı yetmediğinde tekrar başa dönüp o bölümleri oynamanız gerekebilir, benden söylemesi. Peki bir Pizza Token'ını (pizza bileti – BLX) nereden bulabilirsiniz? Her bölümde bazen biri boşta (ama zor bir yerde, muhtemelen epey hoplayıp zıplamanız gerekecek) duruyor. Diğerlerini ise çeşitli şekillerde kazanabilirsiniz. Maalesef bu görevler her bölümde aynı. Yani her bölümde domuza 50 altın getirdiğinizde, ya da belli bir sürede sizden istenen 5 objeyi topladığınızda, ya da kaybolan 5 nesneyi bulup sahibine verdiğinizde (bu farklı bir görev, bunda süre yok ve istenenler tüm bölüme dağılmış bulunuyor), ya da bölüme göre değişen







Alternatif

Gex 3D

Sayı/Puan — Şubat 99 8/10

bir hız delisiyle yarışıp onu geçtiğinizde, veya küçük bölüm sonu canavarını öldürdüğünüzde (küçük diyorum, çünkü esas bölüm sonu canavarı her iki bölümde ayrı bir level olarak karşınıza çıkıyor) bir Pizza Token'ı (bilet – BLX) alabilirsiniz. Bir de bitirdiğinizde Pizza Token'ı (bilet – BLX) vermeyen ama çok önemli yerlere ulaşmanızı sağlayan ya da başka bölümlerde çok işinize yarayan objeler veren patates adamın (bu nasıl karizma ya) görevleri var. Sonuçta görev konusunda maksimum titiz davranın, yapabileceğiniz her görevi yapın (mesela 9. bölüm için 18 token lazım, var mı bakalım sizde o kadar?)

Oyun genel olarak eğlenceli bir yapıya sahip ama bazı yerlerde anlamsız zorluklar var. Uzun uzun uğraşıp o ağacın tepesine çıkarsınız ve sonra dalın kenarında durmanız gereken yerden bir santim uzakta durduğunuz için hoop en aşağı. Bunun gibi çok risk isteyen bir sürü yerle karşılaşacaksınız ve bu bir süre sonra bayabiliyor. İşin kötü yanı bölümün ortasında Save etmek gibi bir şansınız da yok.



Kontrollere kısaca değinmek gerekirse, Space ile sıçrar, CTRL ile lazerinizle ateş eder (ne kadar uzun basarsanız, o kadar kuvvetli atar), SHIFT ile döner (bu yakın temasta lazerin etkisini gösterirken, uzak temasta size atılan ateşleri sektirir), TAB ile de nişan alma ekranına geçip ince ayar yapabilirsiniz. Havadayken bir kere SPACE'e basarsanız daha yukarı sıçrar, SHIFT'e basarsanız da tüm gücünüzle yere vurursunuz ki, bazı özel düzenekleri harekete geçirmek için bunu kullanmalısınız.

Şapşal Dinozorun Kıvrımları

Daha önce de söylediğim gibi her bölümde belli karakterler var. Bunlardan mini dinozor T-Rex'cik size o bölümde ne var ne yok her şeyi söylüyor. Eğer erkenden bulup konuşursanız işinize yarayacak bilgileri alabilirsiniz. Diğer dikkat etmeniz gereken şey de bölüm sonu canavarları. Çoğunun zayıf bir noktası var. Mesela ikinci bölümde, ağacın tepesindeki yaratık bir tek kafasından vuruluyor. 6. bölüm sonu canavarı olan çöplük hayaletini yok etmek için ise aralıksız ateş etmeniz gerekiyor (eğer biraz ara verirseniz hemen büyüyor).



Ve geldik oyunun en muhteşem bölümüne: Demoları. Evet, kesinlikle hepsi çok eğlenceli. İstedikleri kadar çocuksu olsunlar, yine de beni güldürmeyi başardılar (sanırım biz sadece yaşlanıcaz, ama hiç büyümüycez, çocuk doğduk, çocuk ölücez ;) Sırf o demolar için bölümler geçilmeli, bitirilmeli, Woody kurtarılmalı (bu arada oyunun konusunu unuttuk, gerçi çok önemli değil, ama şu ünlü ToyStory kovboyu Woody koleksiyonluk değeri yüzünden bir oyuncakçı tarafından kaçırılır. Biz de muhteşem karizmatik, jön, uzay adamı Buzz Lightyear olarak Woody'i müzedeki yerini almadan önce kurtarmaya çalışırız.)

Son olarak yorum yapmak gerekirse, Toy Story 2 her ne kadar konusu, karakterleri ve dünyasıyla basit, eğlencelik bir platform oyununa benzese de çok daha fazlası.

Bu arada, umarım dergim(n)izin yeni halini beğenirsiniz. Aslında beğenmek zorundasınız, çünkü bu devrimi (devrim diyorum, çünkü farkındaysanız her şey basit bir içerik değiştirme değil) gerçekleştirmek için epey fedekarlık yapıldı. Tabii ki her türlü düşünce ve önerilerinize her zaman açığız, bekleriz, sevgiler, saygılar...

Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler

3D grafikler temiz ve seçilebilir. Grafikler türünün en iyisi değil belki, ama tatmin edici ve başarılı.

Ses ve Müzik

Disney kalitesindeki müzikler her halde bu oyun için olabileceğinin en iyisi. Efektler ise orta düzeyde.

Oynanabilirlik

Bazı yerlerde gereksiz yere bunaltıcı zorlaşıyor, ama genel olarak fena değil. 3. Boyut iyi kullanılmış.

Atmosfer

Demolar, oyuna muhteşem bir hava vermiş ve her birini izlemek için bile olsa bölümleri bitirmeye değer.

LEVEL Notu %78

Pixar'ın animasyon klasiği Toy Story 2 ülkemizde gösterime girene kadar, Disney'in klasiği bu oyunu oynayın. Kesinlikle yanılmazsınız.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 60 MB Harddisk alanı, 4 hızlı CDRom, 4 MB Ekran Kartı

Önerilen: PentiumII 266, 64 MB bellek, 190 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom, 4 MB 3D Ekran Kartı

Multiplayer: Yok

Grafik Desteği: Direct 3D, Glide, Software

Maksimum 1600 X 1200 çözünürlük

Extra: Joystick



GABRIEL KNIGHT 3 BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Eskinin tadı yenilerde yok sözünü ispatlarcasına, Gabe, üçüncü ve en yavan macerasıyla karşımızda.

YAPIM: Sierra Studios DAĞITIM: Sierra Tür: Adventure Web: www.sierra.com

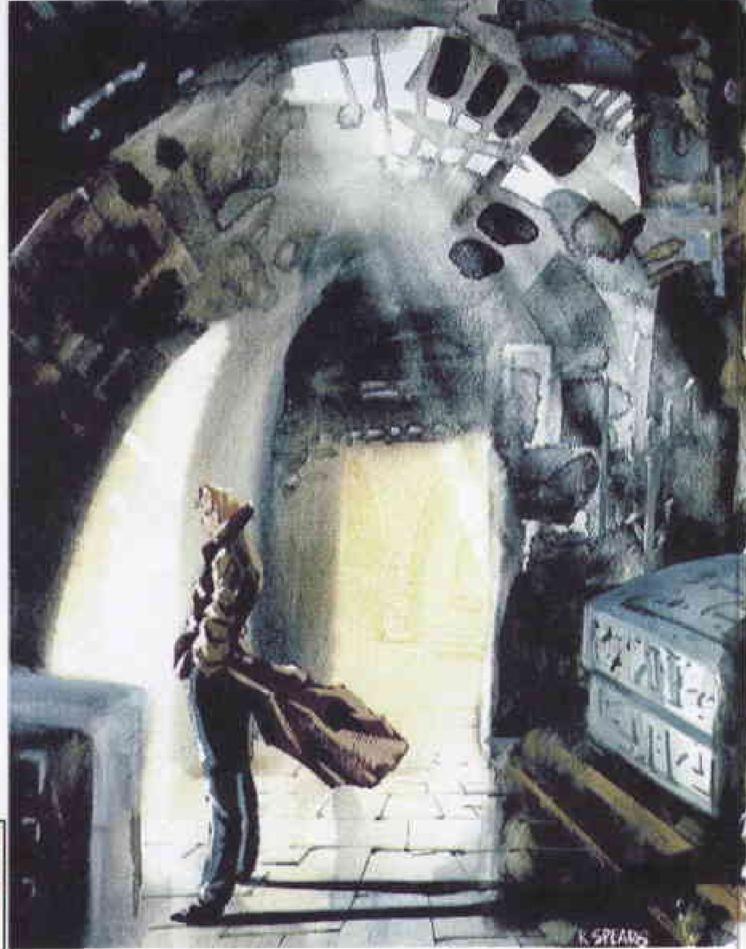
Bundan bir iki yıl öncesine kadar adventure oyunlarının sevilip sevilmediği üzerine hiç düşünmemiştim. Çünkü bu türün sevilmeyebileceği gibi bir olasılık söz konusu değildi benim için. Bu soru ilk kez Sanitarium'u üçüncü kez oynarken geldi aklıma. Önce yaptığımın çok saçma olduğunu, gidip yeni bir adventure alabileceğimi düşündüm, sonra bunu yapamayacağımı çünkü uzun zamandır yeni ve iyi bir adventure çıkmadığını farkettim, son olarak da "aaa," dedim "niye ki?"

Her neyse, o zamandan beri her yeni adventure oyunu yazıma geride kalan iki kara yıldan bahsederek başlamaktan vazgeçme zamanı geldi artık sanırım. Çünkü anlaşılan o dönem sona erdi ve artık bu yazılara başlarken öncekilerden değişik bir giriş bulmakta güçlük çekiyorum. Ama bu seferlik de kotarmış oldum neyse ki.

Gerçekleri oynuyoruz... bütünüyle olmasa da!

Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned'in hikayesi adventure türünün ve özellikle de Gabriel Knight'ın tescilli ismi Jane Jensen'in elinden çıktı. Dolayısıyla daha oyuna başlarken kendinizi iyi bir konuya, akıcı ve sürükleyici bir hikayeye hazırlayın. Ama önceki GK'ları oynadıysanız bu hazırlığı biraz daha kısa tutabilirsiniz çünkü her nedense Bayan Jensen öncekilere kıyasla daha yavan bir iş çıkarmış. Öte yandan herhangi bir adventure oyunuyla kıyaslandığında pek çok yönden üstün olduğunu kanıtlayacak kadar başarılı.

Her şey Gabriel'ın bir gece Albany Prensine yaptığı ziyaretle başlıyor. Prensin şimdilik bilemediğimiz bazı güçlerden çekindiğini ve biricik oğlunun kaçırılmasından endişe ettiğini öğreniyoruz. Olabilecekleri önlemesi ve araştırma yapması için Gabriel'ın yardımını istiyor Prens. Ama bu, korktuğu şeyin başına gelmesine engel olamıyor ve oğlu kaçırılıyor, hem de Gabriel'ın görev başında olduğu gece. Sonuç olarak çocuk hırsızlarının peşine düşüyoruz ama kafamıza yediğimiz okkalı bir darbeyle vazgeçiyoruz bu hareketimizden. Gözlerimizi açtığımızda Rennes-le-Chateau (bu ismi bu yazıda ilk ve son kez yazıyorum, bir daha uğraşmayacağım. Haberiniz olsun) isimli turistik bir Fransız kasabasında, bir otelde buluyoruz kendimizi. Hem bu kasabaya nasıl geldiğini, hem de prensin çocuğunu kaçıranları bulmak için çalışmalara başlayan Knight, Gabriel Knight, kısa süre sonra buranın pek de göründüğü gibi kendi halinde ufak bir yer olmadığını anlıyor. Otelde bulunan turist kafilesi, kasabanın geçmişi, herkes tarafından sözü edilen ama kimsenin hakkında bir şey bilmediği gizli bir hazine, fısıltı halinde dolaşan vampir hikayeleri ve tüm bunlar çevresinde gelişen esrarengiz olaylar adamımızın sandığından daha karmaşık bir durumda olduğunu anlamasını sağlıyor. Jane Jensen'in bu hikayeyi yazarken tarihi gerçeklerden yola çıktığını, ayrıntılar üzerinde ciddi araştırmalar yaptığını ve Fransa'daki bu kasabanın gerçekten de hikayede anlatıldığı gibi efsanevi bir geçmişi olduğunu belirtelim. Sonuç: Oyun deyip geçmeyin!





Üç günlük dünya için değer mi?

Hikaye topu topu üç günlük bir zaman dilimini kapsıyor. Yani bir baş ağrısıyla kendinize gelip bütün macerayı tamamlamanız arasında geçen süre son derece kısa. Oyun günlere ve günler de belli saat aralıklarına bölünmüş olacak. Belirlenen saat aralığında yapılabilecek her şeyi yaptığınızda zaman ilerliyor, yani yeni bölüme





geçiyorsunuz. Bu bakımdan ele alındığında GK3'ün son derece lineer ilerlediğini, yani olayların daha önceden belirlenmiş bir sırayı takip etmek zorunda olduğunu söyleyebiliriz. Birden fazla zaman diliminde atabileceğiniz bazı adımlar da olacak ama bu oyunun genelindeki durumu değiştirmiyor.

Etkileşim

Gabriel'in ortamla ve diğer insanlarla etkileşimi son derece iyi kurulmuş. Herhangi bir nesneye tıkladığınızda alışık olduğumuz yakından bak, ne olduğunu söyle, düşün, elindeki nesneyi üzerinde dene gibi seçeneklerin yanında sadece o nesneye özel bir seçenekle de (arkasına saklan, tırman, kokla... gibi) karşılaşabiliyorsunuz. Bu işinizi kolaylaştıran bir şey. Belki bir nesneye tıklarken aklınızdan geçmeyen bir şeyle karşılaşmak kendinizi kötü hissetmenize, hile yapmış gibi utanmanıza neden olabilir ama bence suçluluk duymaya gerek yok. Oyunun bulmacaları zaten yeterince zor, dolayısıyla bazı noktalarda böyle ufak ipuçları kullanmanın hiçbir vicdani problem yaratması gerekmiyor, rahat olun. Topladığınız eşyalara ulaşmak, onları kullanmak ya da hatırlamak da gayet basit. Açıkçası oyunun 3D olmasından kaynaklanan sorunlar dışında Gabriel Knight 3'ün oynanabilirliğinde aksayan hiçbir nokta yok. Fakat bu durum oyunu bir türlü oynayamayışınız gerçeğini değiştirmeyecek. Bir süre Gabe'in "Nope, those don't work together" diyen sesi kabuslarınızı süsleyecek. Çünkü bulmacalar gerçekten zorlu şeyler. Hele de oyunu öylesine oynuyorsanız ve karşınıza çıkan her şeyi iyice anlayıp, değerlendirmiyorsanız GK3'de pek şansınız yok. Özellikle hikayenin konusunun oldukça ağır başlıklar altında (hıristiyanlık, tarih, efsaneler gibi) toplanması ve büyük olasılıkla düğümü çözecek kavramlar hakkında fazla bilgi sahibi olmamanız zorlanmanıza neden olabilir. Bazı bulmacalar gerçekten de ansiklopedik bilgi birikimi gerektiriyor ve böyle bir altyapınız yoksa bir çok şeyi oyunun içinde öğrenerek ilerlemek zorundasınız. Neyse ki bu işler için son derece kullanışlı bir yardımcınız olacak. Sidney adında bir laptop. Elde ettiğiniz verileri analiz etmek, araştırmak için kullanabildiğiniz bu bilgisayar aynı zamanda bir ansiklopedi görevi de görüyor. Oyunun içinde geçen ve araştırmanız gerektiğini düşündüğünüz kavramları Sidney'e sorarak öğrenebilirsiniz. Bunun dışında kasabada ve yakın çevresinde yaptığınız turistik gezilerde nerdeyse sanat tarihi derslerini andıracak ciddilikte bilgiler edineceksiniz. Gabriel'in özellikle kilisedeki heykeller ve resimler hakkında yaptığı eğlenceli yorumlar da olmasa bu dersler birçoğunuz için fazlasıyla sıkıcı olabilirdi.



Aslında bu hikayenin kahramanını Gabriel olarak ilan etmek büyük haksızlık olur. Çünkü oyun boyunca Gabriel'i yönettiğiniz kadar "asistanım" dediği ama hepimizin aralarında duygusal bir yakınlık olmasını umduğumuz Grace Nakimura'yı da yöneteceksiniz. Üstelik akıştaki neredeyse bütün düğümleri Grace'le çözeceğinizi hatırlayacak olursak Gabe'in tıpkı büyük patronlar gibi hiçbir sorumluluk almadan ortalıkta dolaşıp sonra da bütün başarıları sahiplendiğini iddia edebiliriz. Ama yine abartmış oluruz. Bu durumda özel katkılarından dolayı Sidney'e de teşekkür etmeyi unutmayalım.

Bitiriyoruz!

Bana kalırsa oyundaki ayrıntılar üzerine söylenebilecek çok şey var hala. Ama hepsinin dönüp dolaşıp bağlandığı yer, hikayenin yaratıcısı Jane Jensen olacak. Bu yüzden belki de gevezelik etmeyip, detayları oyunu oynarken kendi kendinize keşfetmenize fırsat vermek ama sadece keşfettiğiniz o ince güzelliklerin arkasında başarılı bir yazarın olduğunu hatırlatmak yeterli. Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned tek başına ele alındığında gayet başarılı ve özlediğimiz türden bir adventure ama öncülleriyle kıyaslayacak olursak notundan bir kaç puan kırmamız gerekir. Ama o kırdığımız puanları da kanaat kullanarak geri verebiliriz, falan filan. Sonuç: İster eski bir Gabriel Knight hayranı olun, ister adını ilk kez duymuş olun, aradığınız şey iyi bir adventure'sa Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned'i edinmeye bakın.

Serpil Ulutürk

Alternatif

Grim Fandango
Sayı/Puan — Ocak 99 10/10

Discworld Noir
Sayı/Puan — Ekim 99 8/10

Last Express
Sayı/Puan — Ağustos 98 5/5

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Bu adventure haliyle bile grafikleriyle göz dolduruyor. Birçok FPS'a taş çıkartacak güzellikte.

Ses ve Müzik
Özellikle ara demolarla birlikte giren müzik çarpıcı. Seslendirmeler profesyonelce yapılmış.

Oynanabilirlik
Zaman zaman yavaşlığıyla saç yoldursa da genel olarak sorunsuz. Seçenek çeşitliliği güzel bir şey

Atmosfer
Kendinizi Gabriel'la ya da Grace'le özdeşleştirebileceğiniz kadar derinlik hissi yakalayamıyorsunuz.

LEVEL Notu %88

Ufak tefek hatalarına ve bazı yönleriyle eskiyi aratmasına rağmen son yıllarda türün üstünde gezinen kara bulutları tek hamlede esip savuran bir oyun.

Minimum: Pentium 166, 32 MB Bellek, 140 MB Harddisk, 4 MB Ekran Kartı
Önerilen: PentiumII 266, 64 MB Bellek, 400 MB Harddisk, 16 MB 3D Ekran Kartı
Grafik Desteği: Direct 3D ve Software — Maksimum 1024 X 768 çözünürlük
Multiplay: Yok
Extra: DirectSound3D, Aureal 3D

ALPHA CENTAURI ALIEN CROSSFIRE

Siiid, Sid! Sen Beni Hiç Dinlemiyecek Misin?

Yapım: Firaxis Dağıtım: Electronic Arts Web: www.aliencrossfire.com

Sonsuzluk nedir? Bitmeyen bir dersin sonunda çalmayan zili beklemek mi? Sevdiğiniz güzelin gözlerinizin içine bakıp, acı acı hoşçakal dediği anı hatırladığınız uzun geceler mi? Bitmeyecek gibi görünen gereksiz bir yaşamın göründüğü gibi ısrarla bitmemeye devam etmesi mi? Ya da, on yıldır her iki senede bir aynı oyunu farklı bir isim altında oynuyormuş hissine kapılmak mı? Civilisation ve Sid için ağır konuşmak istemiyorum çünkü bu iki isme de neredeyse tapıyorum. Ne akdar birbirine çok benzer Civler üretmek konusunda ısrarcı da olsa, ürettiği her oyun hala büyük zevkle oynanan Sid'e ve güzelim oyunlarına da ses çıkarmak haddimize düşmemiştir. Ama, abicim Alahaşkına bir kulak ver bana ya.

Uzay Gemileri ve Kariyerler Diyorum.

Geçen yıl, Sid Meier'in Civilization serisinin -Sid tarafından geliştirilmiş olan- son ürünü Alpha Centauri, Civ hayranlarını mutluluktan havaya zıplatacak şekilde gelmişti ekranlarımıza. Gerçi sevgili Sid, oyunun görünümünde, sunumunda ve arayüzünde radıkal sayılabilecek değişiklikler yapmıştı. Ancak değişikşliklere rağmen oyun hala eski Civ'lerin tadını veriyordu ki bu aşamada benim kafama takılan bir şey devreye giriyordu. Civ'lerin neden hep bir tek gezegen üzerinde oynanmak zorunda kalındığı idi bu kabuslarıma giren düşünce. Defalarca yazdım çizdim, "Sid!" dedim "Bu iş böyle yürümez! Bu mükemmel oyunu sadece bir gezegenle sınırlı tutman, sana da bize de oyuna da haksızlıktır insanlık suçudur. Yapma, etme, akıllı ol!" diye yalvardım bulabildiğim mecralardan.





Veee...

İşte sonunda Sid sözümü dinledi demek için çok şeyimi verebileceğim o beklenen oyun yine gelmedi. Sid, Alpha Centauri için bir görev paketi hazırlamaya karar vermiş, ancak bunu yine eski oyunun geçtiği gezegen üzerinde gerçekleştirmişti.

Alpha Centauri (AC)' de, ana gemiden patır patır aşağıya düşen fraksiyonlara, bu yeni görev paketinde beş yeni fraksiyon daha eklenmiş görünüyor. Data Angels, Free Drones, Nautilus Prates, Cybernetic Consciousness Ve Cult Of Planet. Elbette İngilizce'niz biraz yeterliyse bu tiplemelerin hayattaki amaçlarını isimlerinden de anlayabilmeniz mümkün olacaktır.

Görev paketindeki bu değişikliği fazlası ile hissedebileceğinizi belirtmeliyim çünkü yeni fraksiyonlar amaçlarına ulaşmak konusunda son derece radikaller ve bunlardan birini oynuyorsanız fraksiyonun görüşleri ekonomizi veya diğer politikalarınızı son derece etkiliyor.

Meraba Dünyalı, Biz Dostuz! Muahahahaaa!

Görev paketini anlatmaya direkt yeni fraksiyonları anlatarak giriş yaptım çünkü oyunun özelliği bu yeni fraksiyonlardan geliyor. Yukarıda adını saymadığım iki fraksıyon daha var ki bunlara aslında fraksıyon demek yanlış olur çünkü bu iki grup başlı başına bir ırk ve biz onlara kısaca Alien diyoruz. Ya da Progenitors demek isteyenler olursa da kendilerini tutmuyoruz. Bu Alienlar da, aynı insanlar gibi kendi içinde fraksiyonlara ayrılmışlar ama bizimkiler gibi onbeş yirmi tane değil sadece iki gruplar. Yani Alien











diyip küçümsüyoruz ama insanlardan daha anlayışlılar ve sorunlarını çözmüşler, kafaları rahat. Bir de insanlara bakın, adamın biri "ben eğitimin en önemli şey olduğuna inanıyorum, bana inanlar peşimden gelsin, diğerlerini dövelim.." diyor, bir diğeri "ben onaltılık düzendeki sayı sisteminin onluk düzenden daha önemli olduğuna inanıyorum. Bana inanlar peşimden gelsin bu aptallardan ayrılıp kendi dünyamızı kuralım!" diyor ve böyle akla gelen her şey için herkes bir şey diyince ortalığı fraksiyonlar götürüyor.

Ama elin Alien'ı gezegenini sevenler (CARETAKERS) ve gezegenini sevmeyenler (USURPERS) olarak ikiye ayrılmış durumdalar. Gerçi devamlı birbirleri ile kapışmaları nedeniyle insanlar arasıra rahat nefes alabilseler de, Alien birimleri genellikle insan birliklerin karşı üstün konumda oluyorlar ve iyi bir strateji ile saldırılmazsa, alienler haritadaki askeri birim



kırılığini temizleyiveriyorlar. Özellikle "yıkarım yakarım kimse önümde duramaz" modunda etrafta gezinen Usurpers'lere dikkat etmenizi taviseye ederim.

Meraba Uzaylı! Biz O Ayakları Yemeyiz!

Her ne kadar oyunun yapay zekası, bilgisayar kontrolündeki birimlerin yönetilmesi sırasında başarılı gibi görünse de, özellikle diplomatik ilişkilerde yapay zekanın bazen saçmaladığına tanık olabiliyorsunuz. Bir kere, insanların kendi aralarındaki çekişme veya aptalca gururları nedeniyle diplomatik ilişkilerde yaptıkları saçmalamaları bir yana bıraksak da, bütün amaçları birbirlerini yok etmek olan Alien fraksiyonlarından biri ile savaşa tutuşduğunuzda diğerinin kapısını çalıp, "senin düşmanın benim de düşmanım, gel beraber Berberistanda berber dükkanı mı açmalıyız acaba?" dediğinizde, ne kadar yalakalık yaparsanız yapın adamları (pardon, şeyleri..) ittifak kurmaya ikna edemiyorsunuz. Bu gibi mantıksal boşluklar beni sevindiriyor çünkü Sid'in çok farklı, başka bir oyunla aklını meşgul ettiği için, görev paketine yeterince ilgi göstermediğini düşündürtüyor bana. Umarım, bahsettiğim gibi, içinde uzay savaşların, uzay kariyerlerinin, bolca gezegenin falan olduğu evrensel bazda bir Civ tasarlıyordur (sen öyle san, piyasa adamı oldu Sid, dinozor oyunu yapıyor – BLX).

(Ama sevgili yazı işleri müdürüm, adama piyasa adamı desen de herkes eninde sonunda para kazanmak zorunda, senin ev kiranı prensiplerin ve ideallerin mi ödüyor, sorarım sana.) (Çok maddiyatçı oldum bu aralar. Banka hesabıma beş milyon yatıran herkesin adını köşemde yazıcam, ünlü edicem. Haydi arkadaşlar bankaya.)

Bu arada orjinal oyunlarla ilgili bir hatırlatma daha yapmak lazım. Eğer elinizdeki Alpha Centauri kopya ise, görev paketiniz çalışmayacaktır. İşte sizlere orjinal oyun almanız için devamlı saydığımız nedenlerden birine iyi bir örnek.

Grafikti Sesti Carttı Curttu

Alien Crossfire, Alpha Centauri-den farklı bir grafik yapısı sunmuyor. Aynı grafiklerin, haritanın üzerinde dolaşan yeni spritelardan başka yenilik olmadığını da söylemek lazım ancak eminim pek çoğunuzun haritanın üzerinde gazozların ne aradığını düşünebilecek kadar Sprite'ın anlamını unutmuş olduğunuz için bu cümleyi yazdığım için çoktan pişman oldum bile, fazla uzatmıyorum. Bir yenilik yok işte.

Sesler, ilk oyundan hatırlardığımız gibi. O zaman hoşunuza gittiyse şimdi de gidecektir. Aksı de mümkun, lafımı uzatmak ve Sid'e ayıp etmek istemiyorum.

Oynanabilirlik, yani fraksiyonlar nedeniyle biraz daha artmış görünüyor. Farklı amaçlarınıza uygun farklı topluluklarla, gezegen üzerinde değişik fanteziler yaşayabilirsiniz.

Sid! Lütfen Baba!

Alien Crossfire, Alpha Centauri sevenleri mutlu edebilecek, orjinale oranla fazla bir yenilik taşımasa da, ilk oyundan yeterince farklı ve ilgi çekici bir oyun. Bir görev paketi olmayı hakkeden yapımın çalışmak için orjinal Alpha Centauri'ye ihtiyaç duyduğun da tekrar tekrar hatırlatmak isterim. Bu arada, stratejilerden hoşlanıyorsanız ve X-Com'a da hayransanız, X-Com'un yapımcılarının, Shadow Company tarzında grafiklere sahip yeni bir X-Com üzerinde çalıştıklarını da sevinerek haber vermek durumundayım. Tanrıcılık oynamayı sevenlerin kaçırmayacaklarını tahmin ettiğim A.Crossfire'ın multiplayer yanının da orjinal oyuna göre gelişmiş bulunduğunu eklemeliyim. Dolayısı ile, Arkadaşlarınızla Alpha Centauri oynamak istediğinizde, Alien Crossfire görev paketinin de elinizin altında bulunmasında fayda var. Bu arada, oyundaki fraksiyonlardan birinin kaprisli ve ukala bayan lideri tıp demiş bizim Banu'nun burnundan düşmüş. Oyunu ona karşı oynamak çok daha zevkli oluyor. Bulduğunuz yerde dövün.

Cem Şancı

Alternatif

Alpha Centauri	
Sayı/Puan	Şubat 99 9/10
Civilization: Call to Power	
Sayı/Puan	Mayıs 99 6/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Yeni birimlerin görüntüsü ile yeni fraksiyonların liderlerinin portreleri ekrandaki tek yenilik olarak göze çarpmaktadır.

Ses ve Müzik
Alpha Centauri'nin bildik atmosferine farklı bir şey katmayan benzer müzikler ve birimlerin zayıf sesleri.

Oynanabilirlik
Yapay zeka zayıf olsa da, oyuna katılan yeni teknolojiler ve rakipler. Oyun ilkinden daha zor değil.

Atmosfer
Yaratıkların saldırganlığı ve güçleri ile insanların bölünmüşlüğü bu oyundaki genel atmosferi belirliyor: Stres...

LEVEL Notu %68

Bakılması gereken ama büyük bir yenilik de getirmeyen başarılı bir data diski.

Minimum: Pentium 133, 16 MB Bellek, 110 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom
Önerilen: Pentium 233, 64 MB Bellek, 560 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom
Multiplay: Network, Internet, Modem ve Seri Kablo üzerinden 7 kişi. Aynı bilgisayarda ve E-Mail ile oynanabiliyor.
Grafik Desteği: Software – Maksimum 1024 x 768 çözünürlük
Extra: Yok



SLAVE ZERO

Dünya'yı acımasız diktatör Sovereign Khan'ın elinden kurtarmalı ve insanlara özgürlüklerini geri vermelisiniz.

Yapımcı Firma: Accolade **Dağıtım: Infogrames** **Web: www.slavezero.com**

Gelecek hakkında bir çok şey yazıldı çizildi. En genel kanı ise ya insanların robotlara adapte olup, onların varlıkları altındaki ezilecek ve hatta yok olacakları ya da robotların insan kopyası (Android) olacakları ve bu şekilde insanlar arasındaki varlıklarını transistör yığını köleler olarak devam ettirecekleri idi. Tabii ki bu iki ihtimalden birinin gerçekleşebilmesi için ilk olarak o büyük savaşın yaşanması gerekli ve ancak galip gelen yaşamını refah (!?) içinde sürdürecek. Oyundaki kahramanımız Slave Zero, bir kaç sene önce sinemalarda da gösterilen ve başrolünde Sylvester Stallone'un oynadığı Judge Dredd (Yargıç) isimli filmdeki bir robotu andırıyor. Yani geliştirilen ilk yargıçlardan biri.



Slave Zero, günümüzden 500 yıl sonrasında devamlı gelişmekte olan bir yerleşim biriminde geçiyor. Sovereign Khan, ikinci binyılın ilk birleşik hükümdarlığını içindeki binaların yerden millerce yüksek olduğu oldukça gelişmiş bir şehir olan Megacity S-19'dan yönetmektedir. Bu hain adamın niyeti tüm gezegene Toxic maddeler yaymaktır. Yarım milyar dünyalı Sovereign Khan'ın yenilmeyen biyomekanikal saldırı üniteleri yani Slave Protoype'leri üreten silah fabrikalarında çalışıyor ve bu şekilde kendi sonlarını da hazırlıyorlardır. 3-5 kuruş için yapılır mıydı bu bea? Ve bu savaş makinelerinden kurulu bir birliğin de tamamlanması ile artık bu diktatörü oturduğu koltuktan indirecek bir babayiğit kalmamıştır. Ancak kendi içlerinden biri onlara karşı koyabilir. İşte bu devrede duruma siz el koyuyorsunuz. Siz kökleri çok eskiye dayanan bir savaşçı grubun, bu diktatöre karşı ayaklanmış Guardians adındaki birliğinin üyesisiniz. Bu grup Sovereign Khan'a karşı yaptığı savaşlarda genelde geri püskürtülmüş ve tabii ki çok da fazla can kaybetmişlerdir. Ama daha sonra bu biyomekanikal saldırı ünitelerinden birini çalıp (Slave Zero) ona hükmederek savaşlarında kullanmaya başlarlar. Sovereign Khan yönetimindeki bu devamlı büyüyen ordu lağımın derinliklerinde bulunan asi merkezine karşı büyük çaplı saldırılara geçmiştir. Ama sadece bir köle bu büyük birliği durdurmak için yeterli değildir. Eğer öteki köleler de çalınabilir ve bunlardan oluşan bir birlik oluşturulabilirse belki küçük de olsa bir şans olabilir.





Tabii ki oyundaki nihai görev, bu diktatörün ordusunu yok ederek yönetine son vermek ve ülkeye barışı tekrar getirmek.

Şehir Kaosa Yenik Düşecek

Oyunun belki de en önemli özelliklerinden biri atmosferi. Sizden bağımsız şekilde gelişen olaylar devamlı olarak akan kara veya hava trafiği, yürüyen ve başlarının tehlike de olduklarını anladıkları zaman çığlıklar atarak koşuşturan bir halk. Aynı şekilde eğer trafiğe de müdahale edecek olursanız trafik duruyor veua aniden yola çıkmanız karşısında kaçamayan arabalr direkt olarak kaza yapıyorlar. Bulunduğunuz ortamdaki yapıların bir kısmı yıkılabilir nitelikte. Bu binaların yıkılabilir olduğunu imlecin üzerlerinde aldığı kırmızı renkten anlayabilirsiniz. Eğer bu ne kazandırır diye sorarsanız ben de bazen enerji bazen de silah derim. Tabii hiç bir şey olmama ihtimali de göz önünde bulundurulmalı. Bunun haricinde çok çeşitli düşmanlar da mevcut. Çeşitli büyüklüklerdeki robotlar veya uçan savaş makineleri hari-



cinde, normalde insanların sorunları ile ilgilenmeleri gereken ve Slave Zero için kolay rakip olarak nitelendirilebilecek çok küçük araçlar da mevcut. Bu düşmanlar iki gruba ayrılabilir.

Konvansiyonel Askeri Güçler: Slave Zero'ya göre çok daha küçük ve kuvvetsiz olan bu araçları yok etmek için çok fazla bir çaba harcamaya gerek yok. Bu nedenle tank, uçak gibi bu savaş araçları hakkında ayrıntılı bilgi vermeye gerek duymuyorum.

Sentinel Sınıfı Saldırı Üniteleri: Bu oyundaki asıl rakipleriniz, bu nöbetçi olarak tanımlanabilecek robotlar. Bunlara özellikle dikkat etmelisiniz.

Slave Zero hareketleri ile bir robottan daha çok insanı andırıyor. Hiçbir



hareketinde bir kesiklik yok aksine akıcı hareketlere sahip. Koşuyor, sırtında bulunan roketleri kullanarak zıplıyor (uçuyor da denilebilir), sağa sola kaçıyor, tırmanıyor ve tüm bunları yaparken kesinlikle zorlanmıyor. Animasyonlarda dahi duvara girme, yükseklikten bağımsız adım atmak gibi hatalar mevcut değil.

Oyunda toplam 16 görev bulunan oyunda çeşitli görevler sonunda karşılaşılan 5 farklı "Boss"



ile Slave Zero'ya bir arcade havası verilmiş. Bu 5 "Boss" haricinde ise toplam 13 farklı türdeki düşman sizi görevinizden alı koymak üzere karşınıza çıkacak.

Arkana Dikkat Et Slave Zero!

Size her bölümde yeni bir görev veriliyor ve bu görevlerin zorluğu bulunduğunuz bölüme göre gittikçe zorlaşıyor. Bazı bölümlerde ise zamana karşı yarışmanız gerekiyor. Mesela lağım kanalları tamamen sıvı ile dolmadan önce ortamdan uzaklaşmanız gerekli. Aksi takdirde orada boğulmak bir rorobt için bile pek hoş olmasa gerek. Yerine getirmeniz görevler haberleşme merkezlerinin yok edilmesi, isyancı birliklere eskortluk, diğer Slave'lerle savaşmak ve güç jeneratörlerinin bulunması ve yok edilmesi şeklinde gelişiyor. Açık havada veya bina içinde yerine getirilen görevlerin bir çok kısmında kapalı alan olarak hava üsleri, askeri alanlar veya silah fabrikaları kullanılmış. Ve oyuna heyecan katan bir başka nokta da bu görevlerin yerine getirirken asi merkezi tarafından telsizle yönlendiriliyor olmanız.

Oyun esnasında kullanılabilecek toplam 12 farklı silah mevcut. Kullandığınız silahları yükseltmek için açıkta bulunan veya bulunduğunuz mekanın çeşitli yerlerine gizlenmiş araçları toplamalısınız. Bunlar haricinde oyunda standart olarak 2 farklı enerji kaynağı (Small ve Large Health), 3 farklı mermi (Slug, Energy ve Missile Reloads) türü mevcut.

Tek kişilik oyuna ek olarak Slave Zero'yu LAN, Modem, NetAccolade veya Internet üzerinden 16 kişi oynamak da mümkün. Multiplayer seçeneği ise karakter olarak sadece Slave Zero ile sınırlı değil.

İşte Oyunun Ayırtedici Özellikleri

Yapay Zeka: Hareket halinde olan taşıtların ve insanların ortamdaki değişimlere karşı verdikleri tepkiye daha önce değinmiştim. Tanklar ve diğer küçük düşmanlarınız hareket ettiğiniz yöne barikatlar kurarak sizi engellemeye çalışıyorlar. Tabii ne kadar başarılı olabilecekleri ise tartışılır. Bunun haricinde asıl rakiplerinizi olan nöbetçiler her türlü şekilde sizden kaçıyor, saklanıyor ve silah sesinin geldiği yöne doğru hareketlenip sizi fark edebiliyorlar.

Slave Zero'da kullanılan Ecstasy Engine ile yeterli bant genişliğine sahip olunduğunda yaşayan bir şehir içindeki yüzlerce hareketli nesne, animasyonlar ve üçüncü noktadan bakış 30 fps'lik bir performans ile görüntülenebiliyor. 3D kartlardan yüksek performans almak için geliştirilen Ecstasy Engine hem donanımsal hem de yazılımsal olarak 3D Sound da destekliyor. Ayrıca bölüm geçişelerinde kullanılan demolar da oyunun hızına ayak uyduruyor. Bu sayede oyunda kullanılan ses efektleri oyunun bütünlüğünü ve akıcılığını etkilemiyor. 3D Action tarzında olan Slave Zero oldukça hızlı oynanması gereken bir oyun.

Artık sıra size geldi. Eğer 3D action tarzından hoşlanıyor ve son zamanlarda bu türde çıkan oyunlardan sıkıldıysanız Slave Zero'yu mutlaka oynamalısınız. Çünkü onların bir çoğundan çok daha iyi ve kaliteli bir oyun.

Phantom





Alternatif

Shogo

Sayı/Puan — Aralık 98 7/10

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Ecstasy Engine ile elde edilen görüntü, özellikle karakter hareketlerindeki yumuşaklık ile kendini gösteriyor.

Ses ve Müzik

Yazılımsal ve donanımsal 3D ses desteği olan Ecstasy Engine kendini burada da belli ediyor.

Oynanabilirlik

Her geçen bölüm ve göreve göre değişen zorluk temel de Easy, Medium ve Hard olarka üç bölüme ayrılmış.

Atmosfer

Sizin haricinizde yaşayan ve siz işe karıştığınız zaman tepki veren kendi halinde bir şehir daha ne denebilir ki...

LEVEL Notu %80

Japon Anime ve Manga çizgi filmlerinden hoşlanıyorsanız ilginizi çekecek bir oyun.

Minimum: Pentium 233, 32 MB Bellek, 200 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom

Önerilen: PentiumII 300, 64 MB Bellek, 350 MB sabit disk, 16 hızlı CDRom, 3D E. kartı

Multiplay: Network, Internet (NetAccolade), Modem üzerinden 16 kişi.

Grafik Desteği: Direct 3D, Glide ve Software – Maksimum 1600 x 1200 çözünürlük.

Extra: Gamepad, DirectSound, EAX

PANDORA'S BOX

Tetrisden beri zeka iyi bir zeka oyununa hasret kalmıştık.

Yapım: Alexey Pajitnov **Dağıtım:** Microsoft **Türkiye Distribütörü:** Microsoft Türkiye **Web:**

Microsoft'un Pandora's Box isimli zeka oyununun tek bir oyun olduğunu söylemek aslında yanlış olur. Tetris'in ünlü mucidi Alexey Pajitnov'un geliştirdiği oyun adını, içinde mucizeler sakladığına inanılan efsanevi Pandora'nın kutusundan alıyor. Aslında bir anlamda adıyla da uyumlu olarak oyunun CD'si içinden, Tetris'in yaratıcısının geliştirdiği 350 çıldırtıcı bulmaca çıkıyor. Meraklıları için tam bir hazine olduğu söylenebilir.

10 ayrı bulmaca çeşidinin olduğu oyunda, bulmacaların şu gruplar altında toplandığını görüyoruz.



Find and Fill: Gizli bir objeyi bulmak ve onu bir renk ile boyamaya çalışmak.

Focus Point: Bir resmin parçalarının yerlerini değiştirerek orjinal resime ulaşmaya çalışmak.

İmage Hole: Hareketli parçaları altındaki resime uydurmaya çalışmak.

Interlock: Bir şeklin yedi ayrı bölgesini doldurmaya çalışmak.

Jesse's Strips: Çubukların üzerindeki imajı birleştirmeye çalışmak.

LensBender: Değişik lensleri (büyüteçler vs..) kullanarak, aradığınız imajı bulmaya çalışmak.. (Yani, güneş gözlüğü takarak cool imajı yakalamaya çalışmak gibi mi? diye soranı vuracağım..)

Outer Layer: Parçaları birleştirerek bir objenin üstünü kaplamaya çalışmak.

Overlap: Küçük parçaları birleştirerek bir imajı ortaya çıkarmaya çalışmak.

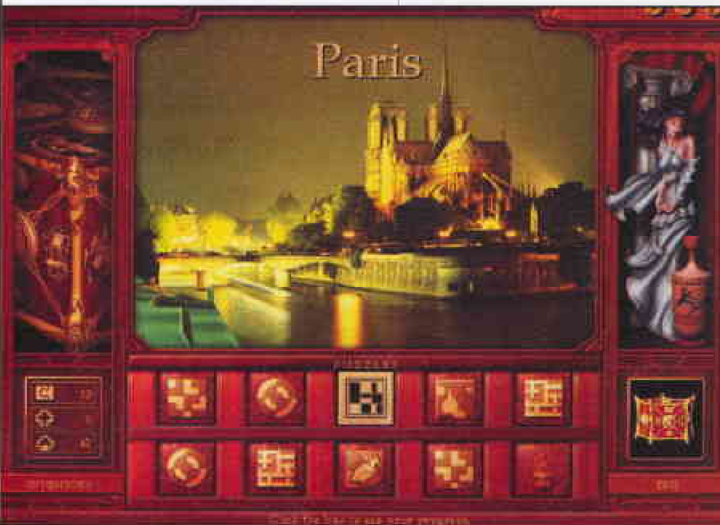
Rotascope: Halkaları çevirerek verilen resmi oluşturmaya çalışmak.

Slices: Dilimleri döndürerek, kaydırarak bir objeyi yeniden yaratmaya çalışmak.

Eski Günler

Pandora'nın kutusunun içinden çıkan bilmecelerin bir kısmı, eskiden, yani bilgisayar oyunları gibi teknolojik icatların herkesler tarafından bilinmediği (hatta olmadığı) zamanlarda insanların oyun oynamak, eğlenmek için kullandığı klasik oyunlardan oluşuyor. Bu açıdan, yaşınız ne olursa olsun, Pandora'nın kutusunu açmaktan hoşlanacağınızı umuyorum.

Özellikle, yıllar önce, daha Atari 2600'ün reklamlarının bile başlamadığı yıllarda, sokaklarda saklambaç oynamaktan sıkılınca arkadaşlarımızla toplanıp "şu şuraya gelmeli, yok bu parça buranın" türündeki oyunlarla bilgisayar ekranımda karşılaşmak beni bir hayli heycanlandırdı hatta duygulandırdı. Planescape Torment yazısının sonunda bana +5000 to Charisma yüzüğünü bırakan rahmetli Blackbird'ün düşünceliliğine bile ağlamadığım kadar ağladım ekranın karşısında, anılarımı hatırlarken.





Alternatif	
Tetris	
Sayı/Puan	Şubat 1998 10/10

Oyunun ilginç bir yanı da düz bir bulmaca paketi olmaması. Yani inanmayacaksınız ama içinde ufak çaplı bir senaryo var ve siz bu senaryoya göre şehirden şehire dolaşıp Pandora'nın kutusundan çıkan 7 şeyi bularak amacınıza ulaşmaya çalışıyorsunuz ki, bu sıra da bir sürü bulmaca çözmeniz gerekiyor. Ne yazık ki bu dünyada hiç bir şeyi bedava vermiyorlar adaama, kusura bakmayın. Yani çözeceksiniz o bulmacaları ama çok merak eden varsa ben oyunun bütün süprizlerini de açıklayım size. Hatta sonunu da söyliim. Oyunun sonunda Trickster... Neyse, şaka yaptım.

Grafik Ses Falan

Oyunun Microsoft'tan geldiğini duyunca zaten eminim hepiniz, presantasyon açısından mükemmel olduğunu anlamışsınızdır. Bazı bilmeceler 3 boyutlu bazıları ise iki boyutlu ama hepsinin ortak özelliği etkileyici grafiklere sahip olması. Sesler de grafikler kadar etkileyici ve sürükleyici. Bulmaca çözmenin bu kadar zevkli olabileceğini düşünmezdim açıkçası. Oynayın derim.

Cem Şancı

Grafikler

Hem görüntülerine hem de arkasındaki zekaya hayran kalabiliyorsunuz. Sanat bu işte.

Ses ve Müzik

Etkileyici. Bulmaca çözdüğünüzü hissediyorsunuz. Tuşa bastığınızı hissediyorsunuz.

Oynanabilirlik

Zor değil. Biraz düşününce, aslında zor görünen bir bilmecenin kolay bir çözümü olduğunu görebiliyorsunuz.

Atmosfer

Bulmacalar insanı içine çekiyor. Çözemediğinizde hırs yapmaktan öte, çözebilmek için merakınızla kapışıyorsunuz.

LEVEL Notu %79

Bulmaca oyunları için yeni bir adım olduğu kesin. Grafik, ses ve atmosfer, bir "puzzle" dan beklenmeyecek kadar iyi.

Minimum: Pentium 100, 32 MB Bellek, 150 MB sabit disk, 4 hızlı CDRom
Önerilen: Pentium 200, 64 MB Bellek, 150 MB sabit disk, 8 hızlı CDRom
Multiplay: Yok
Grafik Desteği: Software – Maksimum 800 x 600 çözünürlük
Extra: Yok

CARNIVORES 2

Yine mi av oyunu? Biraz daha yaratıcı olmanız için ne gerekiyor? Tokat gibi eleştirilerimizin suratınızda patlaması mı?!

Yapım: Action Forms Ltd. Dağıtım: Wizardworks Tür: FPS - Av Web: www.wizardworks.com



Beni meraktan öldürmek üzere olan bir konu var Arkadaşlar, lütfen, aranızda şu av oyunlarını alıp deliler gibi oynayıp da devamı çıksın diye bekleyenleriniz var mı? Varsa ne olur bana mail atın. Yani böyle bir kitle varsa, saygıyla eğileceğim önlerinde. Ama bu balık avcısı, kuş avcısı, geyik avcısı gibi geyik konulu oyunların ardı ardına hem de yıllardır inatla çıkmasının mantıklı hiç bir açıklamasını bulamıyorum.

Neyse o kuş-böcek avını da bir derece anlayabiliyordum ama sonra bir de dinozor avı çıktı başımıza. Ya Allah aşkına ya... Burada bir yıldır, doğru düzgün, içinde şöyle Galaktika türü ana gemilerin falan olduğu, Star Wars türü kahramanlar üzerine kurulu ama X-Com gibi sağlam yapıda bir kaç strateji oyunu yapın diye bağırıyoruz. Star Wars'ın harika bir stratejisi çıktı piyasaya Rebellion ismiyle ama ufak tefek dizayn hataları vardı diye biraz kötü eleştiri alınca bir daha kimse oyunun adını almadı ağzına. Lucas amcam, bir daha stratejiye tövbe dedi hatta yayın programındaki Force Commander'ı erteledi. Ama gelin görün ki her defasında "bu oyunları kim oynuyor kardeşim" diye avaz avaz bağırdığımız ucubik av oyunlarının devamı çıkıyor. Alıcam başımı gidecem bu diyarlardan Fransa'ya, bir daha beni bulamıyacaksınız (acı gerçekler, varan 1 - BLX).

Nedir Bu Şimdi?

Birinci oyunun çok tutması üzerine mi yoksa hiç tutmaması yüzünden "umudumuzu kırmayalım yeni bir deneme daha yapalım" mantığı üzerine mi çıktığını anlamadığım Carnivores 2 isimli oyunumuzda, Allah sizi inandırsın, dinozor avlıyoruz hem de 9 milimetrelik tabancayla...

Gerçi haklarını yemek istemiyorum. En ufağı bile bizim MadDog kadar ürkütücü ve tehlikeli görünen bir sürü dinazorla karşıtığınız oyunda, 9 mm'likten başka beş silah seçeneği daha var. Ok, Shotgun, Assault Gun gibi gerçek hayatta bulabileceğiniz silahlardan başka seçiminiz olmadığı gibi karşınıza çıkan avlar ise gerçek hayatta asla bulamayacağınız dev dinazorlar oluyorlar.

Bu arada aklınızda olsun, oyunu oynarken sesi fazla açmayın. Bir köşenin arkasından aniden dinazor çıktı mı, harbiden kötü bağırıyor. Yani aklınızın uçması çok muhtemel ki, bu talihsiz kazanın bu kadar dandirik konulu bir komedi oyununda başınıza gelmesidir sizi alemlere rezil edecek olan, o yüzden uyarmak istedim...

Kısaca Geçiyorum

Av mevsimine girmiş bir avcı edasıyla elinizdeki sınırlı puanlarla kendinize bir kaç malzeme, silah falan alıyorsunuz ve gidip dinazor vurdukça daha çok puan kazanıyorsunuz ve gelip daha iyi silahlar, daha iyi malzemeler falan alıp sonra yine dinazor avlamaya gidiyorsunuz. İşte bu kadar. Beni fazla zorlamayın. Grafikler güzel, sesler ürkütücü. Bir görevi, yani avı bitirmek uzun zamanınızı alabiliyor çünkü rüzgarın kokunuzu dinazorlara götürmediğinden emin olduğunuz bir yere yatıp görünmediğinizden emin olarak pusuda bekliyorsunuz ve beş metre boyunda bir et oburun üzerinize basmasını değil de atış alanınıza girmesi için dua ediyorsunuz. Bu arada siz dinozoru haklayamazsınız, o sizi öğle yemeği olarak midenize indiriyor, ne zevkli değil mi?

Beni fazla yormayın. Böyle oyunlar gördükçe Maddog'un ağzının nasıl bozulduğunu daha iyi anlayabiliyorum. Oyuncuların sabır, Yazı İşleri müdürümüze Akıl, Maddog'a terbiye diliyorum yüce Tanrımdan. Amin (dur, dua olayına girmişken kendine de birazcık basiret dilemeyi unutma - BLX)

Cem Şancı

Alternatif	
Carnivores	
Sayı/Puan	Mart 99 7/10
Deer Hunter	
Sayı/Puan	İncelenmedi

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Çok iyi dinozor çizimlerine sahip olan Carnivores 2, mekan olarak da aynı başarıyı yakalamış. Zayıf 3D kartlarda da başarılı.

Ses ve Müzik
Dinozorların sesleri son derece ürkünç. Çevreyle iletişim, sesler vasıtası ile daha da arttırılmış. Ama müzik yok.

Oynanabilirlik
Bir yerlerde saklandığınız sürece oynanıyor, çıktığınız zaman bir dinazorun midesine giriyorsunuz.

Atmosfer
Rüzgarın bile kokunuzu dinazorlara götürdüğünü düşündükçe gerilim artıyor. Pusuya yatıp av beklemek ise çok sıkıcı.

LEVEL Notu %55

İlk oyunun hemen hemen aynısını tekrar önümüze sunuyorlar. Hiç gereği yok.

Minimum: Pentium 200, 32 MB RAM, 200 MB HD, 2 Hızlı CDRom

Önerilen: PentiumII 266, 64 MB RAM, 200 MB HD, 8 Hızlı CDRom, 3D Hızlandırıcı

Multiplay: Yok

Grafik Desteği: Direct 3D, Software - Maksimum 1024 X 768 çözünürlük

Extra: EAX, Aureal 3D, DirectSound 3D

KISA KISA

Construction Zone

Firma: Caterpillar Tür: Kır, yık, dök, rahatla Level Puanı: 49

Bazı oyunlar vardır, elinize bir silah geçirseniz ve dünya da kötü kalpli uzaylılar tarafından istila edilmiş olsa, dünyayı nasıl kurtarabileceğinizi gösterebilme şansı verir size ve cümle aleme kı bu tür oyunlara Tek Başına Dünyayı Kurtarma Simülasyonu (TBDKS) denir.



Bazı oyunlar da vardır ki canınız o gün ağır işler yapmak istiyorsa gidip bir inşaat alanından kocaman bir grayder veya buldozer çalmanızı önlemek üzere yapılmış gibidir. Construction Zone'dan bahsediyorum. Full Time doğal yıkım ekibi gibi etrafta dolaşıp duran Mad Dog için özel hazırlanmış gibi duran bir oyun bu.

Oyuna başlar başlamaz, ufak çaplı, şöyle genç ve henüz pişmemiş operatörler için hazırlanmış bir kaç hazırlık görevinde sağdan soldan kum yükle, orayı kır, burayı dök gibi ayak işlerini bitirdikten sonra, normalde Mad Dog'un çıplak elle yaptığı orman yangını söndürme, volkan pasifize etme gibi işlere de el atabiliyorsunuz.

Kullanabileceğiniz 6 çeşit aracın bulunduğu oyunda araç kontrolleri arasında büyük farklar bulunmuyor. Dolayısı ile bir kere alıştınız mı fazla zorluk çekmiyorsunuz.

Oyun, aslında Mad Dog'un adının geçtiği bir yazıda kullanılması ayıp olacak şekilde şirin bir oyun. Menülerde ve grafiklerde hafif bir mizah sezinliyorsunuz ve bu eğlence katsayısını iki ile çarpıyor.

Neden bu kadar beğendiğiniz bir oyunu Kısa Kısa'lara koydunuz diyecek olursanız, valla açıklayacak fazla bir olayı yokdu da o yüzden deriz. Eninde sonunda, görevinizi seçiyorsunuz, aracınıza biniyorsunuz, yıkıyorsunuz, döküyorsunuz, kesiyorsunuz (ağaç kesme makinası bir harika) sonra da yemeğinizi yapmış, üç çocuğunuzun tüm ihtiyaçlarını gidermiş, evi silip süpürüp temizlemiş karınızın yanına, küçük evinize giriyorsunuz ve ayaklarınızı uzatıp, kısa kollu atletinizin üzerine bira döke döke televizyondaki maçı seyrederken uyuyakalıyorsunuz. Bu basit hikaye bize fazla yabancı gelmediği, iki ayaklı organik bir yıkım ekibiyle birlikte yaşadığımız (Mad Dog) için, oyunu bu sayfalarda tanıttık ama son söz, siz yine de alıp arşivinize koyun olacaktır. İnsanın ne zaman nereyi yıkası gelir, belli olmaz (bknz Mad. En son kız arkadaşına yanlışlıkla iltifat eden bir adamın evini yıktı).





Peacemaker

Yapımcı: Fırın fırın dolaşmalı Tür: Sinir Testi Level Puanı: 45

Bu sefer biraz fantezi yapalım ve bu yazıyı Mad Dog'un yazdığını kabul edelim... (Biliyorum bu aralar zavallı ile çok uğraştığımı düşünüyorsunuz ama duruuuun, daha arkadaşa havuç yedireceğim...)

NIHAHHA-HAHA! Olm sız beni kabız mı etmek mi istiyonuz! HAR-HAR-HAR-HAR-HAR! Olm ne lan bu! Allah kafanıza taş düşürsün! Shooter oyunları da kendi çapında ciddi bir iştir. Bana mesleği bıraktıracaksınız ulan! Her önüne gelen kafasına göre shooter yapmaya başlarsa ne olur halimiz?

Bir Shooter Projeleri Kurulu (SPK) kurmak lazım. Shooter yapmak isteyen yapımcılar SPK'ya başvurup izin istemeliler. SPK, yapımcının gerekli bilgi, deneyim ve yetenek birkimine sahip olup olmadığını araştırmalı uygun bulursa izin vermeli. NIAHAHAHAHAHA! Ayrıca, yapılmış ve piyasaya çıkmaya hazır ürünleri de denetleyip çıkıp çıkmaması yolunda karar vermelidir ki bu açıdan Peacemaker, benim gözümde şu anda piyasada olmayan bir oyundur NIAHAHAHAR-HAR-HAR



Berbat grafikler, berbat modellemeler, sıfır oynanabilirlik, ultra klişe konu. Topu topu üç tane araç var kullanmak için Ama fazla da acımasız olmamak lazım şimdi, Mohawk diye bir araç tasarlamışlar ki herifler, çok artistik, çok karizmatik bir şey. Şöyle bir görev kadar uçurmaktan zevk aldığımı itiraf etmek erkekliğimize laf getirmez heralde. Ama ikinci görevi oynamaya kalbim elvermedi tabi HAR-HAR-HAR-HAR-HAR!

Şimdi okurcum bakın, sağa sola serpiştirilmiş düşmanlar var, sizin de önünüzde helikopteriniz duruyor, gidiyosunuz vuruyosunuz. Olayımız bu kadar, aşağı yukarı hepsini vurunca göreviniz bitiyor ki, bir de utanmada Wingman koymuşlar oyuna, sız oynamak istemediğiniz zaman bir emir veriyosunuz o gidip herkesi öldürüyor. Adamlar anlamış oyunu kimsenin oynamak istemeyeceğini tabii. NIAAHAHAHA-AHA!

Bir daha karşıma çıkmayın. Karnım aç falansa sizi yerim öğle yemeği niyetine. Hadeeel



Metal Knight

Yapımcı: Bir Grup İlkokul Öğrencisi Software
Tür: Hayal Kurmak, Eski Günleri Yad Etmek
Level Puanı: 35

Gereksiz zaman kaybı olsun diye üretilmiş, vasat bir RTS ile daha karşı karşıyayız. Şimdi biliyorum ki korku ve endişe ile oyundaki birimleri, özellikleri anlatmaya başlamamı bekliyor ve aceleyle kaçıp saklanabileceğiniz bir koltuk, kanape altı falan arıyorsunuz.

Endişelenmeyin, derginin raconunu bozmamak için olaya çok kısa değinip sonra daha ilginç bir şeyden bahsedicem. Her ne kadar kurallar çok açıksa ve oyun dışındaki konulara girilmesini engelliyorsa da, bir yazarın en önemli görevi, bazen kendisini kurallara siper edip okuyucusunun ruh sağlığını korumaktır.

Metal Knight, bir kaç güzel animasyona sahip, böyleee, güzel mekanik, gösterişli birimlerinin bulunduğu ama başkaca bir özelliği de olmayan bir oyun. Oyun haritası berbat, çevreyle etkileşim diye bir şey yok, birim animasyonları zayıf, görevler bazen çok kolay bazen çok zor veya oyun oynamak isteği uyandırmadığı için insanın uğraşası gelmiyor.. Anladınız yani, uzak durun.

Bir de şunu söylemek istiyorum ki, ilkokulda aşık olduğum bir kız vardı. Bugün adını bile hatırlamadığım o kıza aşık olarak aslında ne kadar büyük bir hata yaptığımı geçen gün çarşıda kendisine rastlamamla anladım. Allahım! Sen beni korumuşsun. Mad Dog'dan bile daha iri olan kızla şu anda evli falan olabileceğimi düşündükçe yatıp yatıp secdeye vardım.

Siz siz olun bir kadına aşık olmadan önce iyice araştırın, izleyin, inceleyin çünkü daha o zamanlardan aslında böyle olacağı belliydi. Kızla ne zaman konuşmaya kalksam, "Cem bana bi çokoprens alsana, Cem bana bi tost alsana, Cem canım onu istiyor, bunu istiyor, abur cubur, homini gırtlak.."

Mad Dog'a aşık olun daha iyi..





Avenger's Pinball

Firma: Pinball Games
Tür: Uçuş simulasyonu ve denizaltı savaşı. Ayrıca RTS.
Level Puanı: 65



Daha önce de söylemiştim, tilt oyunlarını severim. Ama bir tilt oyununun, bir oyun yazarı açısından en üzücü yanı, yazılacak fazla bir şeyinin olmamasıdır. Yani ne anlatabilirsiniz ki, oyunun bir kaç özelliğini, grafik ses yapısını, yeniliklerini sayarsınız (ki birazdan bunu yapacağım). Ama topa nasıl vuracağınızı veya hangi stratejileri izleyeceğinizi mi anlatalım? Oyunun tam çözümünü de ister misiniz? Şöyle sekiz sayfa genişliğinde bölüm bölüm Pinball anlattığımız, hatta belki de ayrı bir Pinball tam çözüm eki? Beni daha konuşturmayın. Mad Dog gibi, konuş konuş bitmeyen bir enerjiye, yak yak erimeyen kilolara sahip değilim ben. 75 kiloda, 1,80 boyunda, mavi gözlü, kahve saçlı, yüzme, atletizm, dağcılık gibi sporlarla uğraşıp, edebiyat ve sanatla yoğrulan, kendi halinde sessiz, dingin bir insanım (mail adresimi künyede bulabilirsiniz. Fotoğrafsız tekliflere cevap vermeyeceğim.)

(Pardon araya girdim. Şu noktada, daha önceden Maddog'un bana layık gördüğü "Dünyanın En Çekilmez Megalomanı" madalyasını gururla sana takıyorum – BLX)

The Avengers Pinball'ı sevmemin bir nedeni de, The Avengers filminin ve dizisinin baş kahramanı John Steed ile kendi kişiliğimi bağdaştırdırmakta hiç zorluk çekmemem olması sanırım. Soğuk kanlı, güler yüzlü, profesyonel ve kendinden emin.

(Yine ben. Yukarıdaki "Dünya" ibaresini "Kainat" olarak değiştirmeye karar verdik de – BLX)

The Avengers Pinball zengin ve bol özellikli oyun masaları sayesinde sıkılmadan, zevkle oynanabilen bir tilt oyunu haline geliyor.

Oyun grafikleri 1024'e 768 çözünürlüğe kadar çıkabiliyor ve 24 bit renk derinliğine kadar inebiliyor ki makineniz bunları destekliyorsa sıkı bir tilt deneyimi yaşayacaksınız demektir. Oyunun bu aşamada tek olumsuz yanı belki de 640x480 çözünürlükte sadece 8 bit renk derinliği kullanmaya izin vermesi.

Sesler ve müzikler ise diziden alınmış ve filmi veya diziyi seyretmişseniz sizi havaya sokacaktır.

Evde arkadaşlarınızla bir bilgisayar üzerinden oynayabileceğiniz TAP'da beş arkadaş birbiriyle yarışabiliyor ki, benim gençliğim (şu an 89'undayım) evde tilt partileriyle geçtiğinden olayın zevk vericiliği hakkındaki garantim, yorumumun üzerinde yer almaktadır.







GRAN TURISMO 2 "THE REAL DRIVING SIMULATOR"

Yeni bin yılın ilk bombası, GT2 gümbür gümbür geldi!

Yapım: PolyPhony Digital **Dağıtım: Sony Computer Entertainment** **Web: www.sony.com**

Ve yüksek huzurlarınızda Gran Turismo 2! Bir yılı aşkın süredir beklenen Playstation konsolunun en iyi yarış simülatörü sonunda çıktı. İşte şu anda elimde duruyor; inanmazsanız bakın! Göremezsiniz ki, sakladım! Ehe ehe... Baktı baktı sümüü aktı. Hadi hadi, neyse acıdım; hemen size de tanıtmaya başlıyorum. Tamam küsmeyin hemen ya, bi daha yapmam. Ya tamam, uzatmayın işte...

Bu yazıyı okuyun

Sıkı durun! Gran Turismo 1' deki 150 arabaya karşılık, bu kez tamı tamına 594 adet araba kullanımımıza sunulmuş. Wallahi de billahi de. Tamamı gerçek otomobil üretici şirketlerin modelleri; yani gerçek hayattan. Arabalar 36 farklı şirketten geliyor. Benim hayatımda da büyük bir yeri olan trafikte dansı artık televizyon ekranında yaşayabileceğiz (amman polis amcalar duymasın). İşte Türkiye' de sık görülen manzaralar: ışıklarda Opel Tigra - Volkswagen Golf GTI, yayla yolunda Astra GSI - Peugeot 106 GTI veya bayırda Renault Clio - Toyota Corolla kapışması. Az sayıda bulunan spor arabaların yanında, günlük hayatta daha sık rastladığımız arabaların da yarışması mükemmel bir olay yani. Çoğunuz ailenizin veya sizin kendi arabanızı oyunda görmekten mutlu olacaksınız. Hatta en çok onunla oynayıp power tune yapacaksınız. Ya da en sevdiğiniz spor arabalar; ups, bu kez bir problem var... Dönen bazı dolaplar yüzünden Porsche, Ferrari, ve Lamborghini lisanslarını oyunumuzda göremiyoruz. Bu dolaplara fazla girip mide bulandırmak istemiyorum ama iyi haber, Alman Porsche olarak bilinen RUF' un, bu eksikliği biraz olsun gidermiş olması. Bu sefer bir çok marka katılmış. Japon ve Amerikan arabalarının yanında Fransız, İngiliz, İtalyan ve Alman arabaları da kendini belli eder derecede çoğalmış. Kategoriler de artmış. 1970' li yılların eski Amerikan arabalarından tutun da ciplere kadar, Official Rally Car' lardan mini modellere kadar ne ararsanız var. Oyunda bu denli araç bolluğu varken, her birini teker teker denemek bile haftalarınızı alacaktır. Arabanızı modifiye(daha Türkçesi yok mu şunun?) ederken bile gerçekte olan cihazları takabiliyorsunuz. Hız göstergesi de kilometre sayacına çevrilmiş. Lakin ben arabalar sanki gerçekten daha kötü bir performans sergiliyor kanısındayım. Bir de siz bakın bakalım, ne dersiniz? Arcade' de Mercedes CLK 320 ile 120' yi zor geçebilmek ne demektir yaw?







Pişman olmazsınız

Oyundaki pistlerin sayısı 32' ye çıkarılmış. Bunlara yeni ralli parkurları da dahil. Bazılarında şehir-



de, binaların arasında yarışmak benim çok hoşuma gitti. Sanırım oyunu tam benim gibi hız tutkunlarına göre yapmışlar. Ne istediğimizi gayet iyi anlamışlar. Bir de yolları daha engebeli yapmışlar, arabam yerden havalanınca aya dokunuyormuşum gibi geliyor. Yani bundan daha keyif verici bir şey varsa sadece bu duyguyu gerçek hayatta tatmak olabilir.

Cebinizin hafiflemesinden de fark ettiğiniz gibi oyun bu kez iki diske bölünmüş. Birinci diskimiz(A) Arcade disk. Bu oyun modunda fazla ayrıntıya girmeden yarışabilmek veya iki kişilik oynayabilmek mümkün. Diski taktığım zaman üç dakika yirmi beş saniye uzunluğundaki demoyu ağzım açık, dilim yerlerde seyrettim. Zannedersem Playstation 2' de çıkacak olan Gran Turismo 2000' in grafikleri böyle olacak. Burada, yumuşak bir melodi ile güne uyanışı ve araba yarışlarının geçmişten günümüze gelişimi, özenle montajlanmış kısa videolarla anlatmışlar. Ardından güzel bir atakla beraber oyunun logosu gözüküyor ve yerini rock müzik eşliğinde kapışan Honda S2000 ile Mitsubishi Lancer Evo' ya bırakıyor. Laf aramızda, bir Dodge Viper hayranı olarak, bu oyunun simgesinin Viper değil de S2000 olmasına acayip ayar oldum. S2000' in eti ne budu ne yaa... (siz bakmayın benim egoma). Demonun ardından memory kart yükleniyor ve menü ekranı açılıyor. İsterseniz oyuna başlamadan önce options dan hasarı(damage) kapatabilirsiniz. Sonradan sinir olmayın. Oyuna başlayınca da bir dizi menü ile karşılaşıyorsunuz. İlkinde tek kişi mi çift kişimi oynayacağınıza karar veriyorsunuz. Buradaki Goodies seçeneğinde, oyunda ne kadar ilerlediğinizi ve neler kazandığınızı görebilirsiniz. Bir de konuğunuzun memory kartını ikinci slottan hafızaya yükleyecek bir seçenek var. Bir sonraki menüde ise Ralli, pist yarışı veya zamana karşı yarıştan birisini seçiyorsunuz. Arabalar burada dört kategoride toplanmış. A Class - spor modeller, B Class - yüksek performanslı arabalar, C Class - şehir otomobilleri ve Rally Class - malum. Eğer ki her pisti birincilikle bitirirseniz, oynadığınız zorluk derecesine göre ödüller alacaksınız.





Bana duacı bile olursunuz

Bir de mode disk var ki oyunun kalbi, dalağı, böbreği burada atıyor. Sankim bir şehirde yaşıyor gibisiniz. Araba yıkatabilirsiniz, motor teste gidebilirsiniz, hatta lastik firmalarından özel jant bile satın alabilirsiniz. Evet evet, bu kez arabanıza Bridgestone, Goodyear, Yokohama, Falken gibi

Alternatif

Gran Turismo

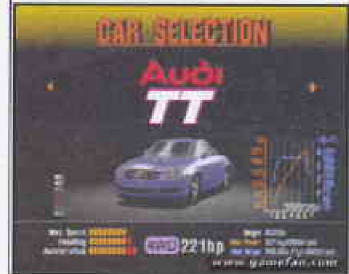
Sayı/Puan — *Temmuz 98 3/5*

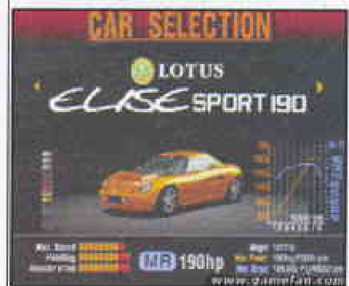
firmalarının jantlarından istediğiniz birisini alıp takabiliyorsunuz. Ya gerisi? Tüm yarışları kazanın ve garajınızı doldurun! Ama Mega oğlan der ki: oyuna hiç el sürmeden önce bir ehliyetleri al, sonrası sana vız gelir ve de tırıs geçer. O da ne, bir de ehliyet mi alacaaz? Eveeet, ne sandın! Oh ne iyi, herifler o kadar uğraşsın sana oyun hazırlasın, sen de hemen dal, oyna bitir ha? Yok öyle yağma; önce hakketmelisin. Beş farklı ehliyet için girdiğimiz elli sınav, bu kez daha yıldırıcı gibi gözüküyor. Ama bana Gran Turismo 1' dekinden çok daha kolay geldi. Üstüne üstük dikkatiniz dağılıp da, tekerleği kırılmış Go Kart gibi spin atarak pistin dışına savrulduğunuzda bilgisayar yardımınıza koşuyor. Size bu sınavı nasıl geçebileceğinizi anlatması için bir demo seçeneğiniz var. Bazı yollarda ise yol üzerindeki çizgileri takip ederek daha iyi zamanlar yapabilirsiniz. Hepsini aşınca iş bitti mi sandınız? Iıh, bu kez de on parkurluk bir Special Licence açılıyor. Kolay gelsin. Önden, arkadan ve dört çeker otomobillerde, her türlü koşulda eğitildiğiniz için oyunda zorlanmanız ya da zevk almamanız gibi mahsurlar ortadan kalkıyor. Tabi doğru otomobilleri de seçmeniz koşuluyla. Bir ehliyetin tüm sınavlarında altın (Golden) derece yaparsanız, çeşitli ödüller de alıyorsunuz. Bu arada oyunun ön incelemesinde bahsettiğim GT1' deki ehliyetleri GT2' ye yükleme gibi bir seçeneğimiz yok; ben de insanım, yanılabilirim. Yanılmamışımdır, yanıltılmışımdır:)

Bu oyunu alın

Yarışlar, dört kategoride toplanmış. GT League, Special Events, Dirt Events ve Endurance. Görmüş olduğunuz gibi Endurance(dayanıklılık) ve ralli yarışlarının bu kez kendi kategorileri var. Bu kategoriler sonradan dallanıp budaklanıp alt kategorilere ayrılıyor. Örneğin GT League, Japon ulusal yarışlarını kapsıyor fakat bu yarışların da sınıfları var. Endurance kategorisi oyunun en















İşte Yol Canavarlarımız!

Gran Turismo 2'de 36 otomobil üreticisinin toplam 594 arabasını bulacaksınız. Ama, bu arabaların tamamını görebilmek için bütün ömrünüzü harcamanız gerekecek!





Türkiye' de ehliyet sınavlarını en iyi dereceyle geçerseniz ne ödül veriyorlar? Gran Turismo' da bunlar hediye ediliyor

Ehliyetler	Verilen ödül
B Sınıfı	Spoon S2000
A Sınıfı	Dodge Concept Car
Uluslar arası C Sınıfı	[R] Mitsubishi 3000GT LM
Uluslar arası B Sınıfı	[R] Honda Del Sol LM Edition
Uluslar arası A Sınıfı	[R] Mitsubishi FTO LM Edition
Süper Ehliyet	[R] Toyota GT-ONE Race Car '99

Not: Satın aldığınız veya size ödül olarak verilen arabaları satmaya çalıştığınız zaman, araçlarınızın değeri dörtte biri fiyatına düşecektir.



zor yarışlarını kapsıyor. 300 kilometrelik Grand Valley yarışından, tüm gece süren S.S. Route' a kadar ful oturaklı (pu, kahrettik Türkçe' yi...) yedi adet ayağı var. Bu modda kolay para kazanmanın yolu şu: iyice bir araba alın ve "Special Event" a, oradan da "Muscle Car Group" a girin. Ortadaki yarışı her birincilikle bitirdiğinizde 800000Cr para ve 12500000Cr değerinde bir araba kazanacaksınız. Ayrıca arcade diskin tamamı dahil, birçok yarışı Suzuki Escudo Pikes Peak Version ile rahatlıkla kazanabilirsiniz. Devir göstergesi 16000' i gösterince insan bi tuhaf oluyor. Bu diski bitireni alnından öperim.

Geldik cısslara. Test Course ve başka bazı parkurlarda gökyüzünün ortadan ikiye ayrıldığını ve farklı renklerde olduğunu tespit ettim. Çoğu replayde arabaların havada uçması da ayrı bir güzellik. Replaylerdeki kamera açılarını çok güzel yakalamışlar ama yansımayı o kadar abartmışlar ki arabalar net gözükmüyor. Yansıma oyun esnasında da göz alıyor. Ayrıca Replaylerde yazıların ve şekillerin kaldırılamaması pek de iyi olmamış. Yükleme ekranları çok daha yavaşlamış. Arcade diskteki menü sistemi çok banal olmuş. Arabalar hasar alabiliyor ama görünen değil, sadece kontrole etki ediyor. Bunun da sebebi hiçbir otomobil üreticisinin, arabasını oyunda çarpık, yamuk görmek istememesi. Küçük ama göze çarpan hatalar.

Bir de içimden gelenler var. İki veya daha fazla kişinin aynı anda oynayabildiği oyunlarda ekranın ve görüş alanının daralması nedeniyle, oyunlar orijinalliğini ve heyecanını büyük ölçüde yitirir. Playstation' ın da bir multiplayer bağlantı desteği olduğunu hatırlarsak, bu oyunun dort dörtlük olması için link desteği olmalıydı diyorum. Yapılmamasının sebebini de işlemciyi çok zorlaması ve herkesin çift televizyon-konsol bulamamasına bağlıyorum. Yakında PSX' in böyle özelliklerine daha detaylı eğilmeyi düşünüyorum. Peki ya plakada adımız yazsa... Veya arabayı istediğimiz gibi biz boyayıp çizebilsek... Paintbrush benzeri basit bir programla, istediğimiz renkleri versek... Sinyal ya da selektöre hiç girmiyim. Neyse, ütopyaları geçiniz ve sadede geliniz.

Başından kalkamazsınız...

Bu güne kadar hep istemiş olduğum Need For Speed' deki



hızın heyecanını, Colin McRae Rally' nin ralli havasını, Gran Turismo' nun gerçekçiliğiyle birleştiren, ve bunu cadde-sokaklarda daha sık gördüğümüz Mercedes-Alfa Romeo-Opel-FIAT gibi arabalarla başaran yegane oyun Gran Turismo 2.

Hiç kuşkusuz ki çok fazla para ve emek harcandı. Zaten isimlere ve markalara biraz bakıldığında bunu anlamak çok da güç olmuyor (motor yağları, lastikler falan). Sonuçta ortaya yine bir Playstation klasiği ve bir şaheser çıktı. Ben ilk defa bir oyuna %100 puan vermeyi beklerken bazı hayal kırıklıklarına uğradım ama her şeye rağmen sonuç bence tatminkar. Bir çok yarış oyununun tarzını da içinde barındıran bu oyun için rafınızda yer ayırmamak bence AYIP olur. Gran Turismo, yarış oyunlarını çok farklı bir çizgiye taşımış baba bir oyundur. Gran Turismo 2000 ya da Sega Rally 2' yi elde edene kadar doya doya oynanmalıdır. Daha ne söyleyeyim? İyi yarışlar! Bye&Smile&3&2&1&Go...

MegaEmin

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Ayrı motoru kullanıyor fakat yansımalar yanlış kullanılmış, çözünürlük düşmüş. Eski oyundaki netliğini yitirmiş.

Ses ve Müzik
Seslere diyecek yok. Her otomobilin sesi farklı ve gerçeğine uygun. Müzikler de müthiş.

Oynanabilirlik
Araçların kontrolleri biraz daha zorlaşmış. Gerçeğe çok yakın. Ehliyet sınavları daha kolaylaştırılmış.

Atmosfer
Bir ralli oyunundan beklenenden daha eksik ya da daha fazla değil. Yol, seyirciler, co-pilot, o kadar.

LEVEL Notu %94

Alınması şart bir oyun. Beklentileri tamamen karşılıyor.

- CD sayısı: 2
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 4
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

Evil Zone

Street Fighter günlerini nefretle hatırlayanlar, iki tuşun gücüne inanın!

Yapım: Infogrames **Dağıtım: Electronic Arts** **Tür: Yarış - Ralli** **Web: www.infogrames.com**

Internet kafelerin öncesinde atarı salonları adlı yerlerin varlığını anımsayabilecek kadar yaşlı olanlar, bu salonlarda sıkça boy gösteren "Düğme sayısı insanlarını" da anımsayacaklardır. Bu kişiler, genellikle Street Fighter, Mortal Kombat gibi oyunların başında vakit geçirirler. Favorileri altı ve üzeri sayıda düğmeli konsollardır. Aslında pek çoğu iyi oyuncudur, ancak yenildiklerinde "Olum, bizim yazlıkta bunun altı düğmelisi var, bu makinede büyük yumruk, büyük tekme olsaydı bak gör neler yapıyodum!" diyerek durumu kurtarmaya çalışırlar. Bir kısmı ise makineyi görür görmez oynamaktan vazgeçer "Yok olm, hayatta oynamam, baksana korunma tuşu yok burda!" şeklinde yol yakınken geri dönerler.

Tuş sayıları azaldıkça kaygı düzeyleri artan bu kimselerin yüzlerini Evil Zone ile karşılaştıklarında görmek isterdim. Standart Playstation Joypad'inde yönler dışında kaç tuş var ? Sekiz. Evil Zone'da kaç tuşa gereksinim var ? İki! Ne kadar dehşet verici değil mi? Sen tut dövüş oyunu yap, sonra da gel içine bir saldırı, bir savunma olmak üzere iki tanecik tuş koy. Adamı ekranın sağından soluna koşturmaya yetmez o tuşlar ! Nasıl olacak bu iş ?

Az sonra...

Tuş konusunu izah edeceğiz, ancak önce öyküye



değinelim. Ihadurca adlı kötü bir hanım, I-Prasteru adası sakinlerinin huzurunu bozmaktadır. Hapsedildiği boyuttan kaçmaya çalışan Ihadurca'nın işini tamamen bitirmek için seçilen savaşçılar da yola koyulurlar.

Konu bu kadar. Ama bu kadarcık bir konu üzerine on kere dövüşüp biten bir oyun değil Evil Zone. Açılış menüsündeki Story seçeneği ile oyunun tamamı kesintisiz bir öyküye dönüştürülmüş. Her dövüş, seçtiğiniz karakterin başrolünde oynadığı bir TV dizisi şeklinde dizayn edilmiş. Sırayla tek round'luk dövüşlere katılıp Ihadurca'yı yenmeye uğraşıyorsunuz. Dövüşlerden önceki karşılıklı konuşmalarda karakterlerin yüz ifadeleri için gösterilen emeği takdir etmek gerekli. Ara demolar da basit, ama sizi oyuna bağlı tutması açısından başarılı. Tabii yalnızca döüşmek ve teferruatlardan kaçınmak isteyenler de VS ya da 1P battle seçeneği ile alışık oldukları gibi oynayabilirler. Ben yine de Story'de ısrarlıyım.

Practice bölümüne girdiğiniz anda iki tuşun nelere kadir olabileceğini anlayacaksınız. İki ayrı tür saldırı, tutuş, savunma ve genel teknik gibi dalların her birinde ders alabiliyorsunuz. Bu bölümlerin hemen her birinin en az dört-beş hareketi kapsadığını düşünürseniz hareketlerin ne kadar çeşitli olduğunu göreceksiniz. Tuş eksiğini gidermek için üçlü kombinasyonlar (ileri-ileri-saldırı gibi) ve pek çoğunuza tanıdık gelecek olan enerji doldurma imkanı kullanılmış. Saldırıya basılı tutarsanız güç doldurmaya başlıyorsunuz. Bu güç enerji çizginiz seviyesine geldiğinde bir enerji kristali kazanıyorsunuz. Aynı anda en fazla üç adet sahip olabildiğiniz bu kristaller size özel hareketinizi yapma fırsatı sunuyor. Buraya kadar her şey alışageldik, ancak dikkat ettiyseniz yaşam enerjiniz azaldıkça doldurmanız gereken güç miktarı kısalıyor ve daha kolay kristal kazanır duruma geliyorsunuz. Bu da oyuna ilginç bir denge getiriyor. Karakterler yenilmeye yakın daha tehlikeli oluyorlar !

Yapay zeka konusunda bazı şüphelerim var. Aynı karakterle üst üste maç yaptığınızda sürekli tekniklerini değiştirdiklerini görüp artı puan vermiştim. Ancak özellikle oyunun sonlarına doğru bir kaç kilit hareket üzerinde yoğunlaşmaları kafamın köşelerine minik bir soru işareti çengeli asmadı değil. Özellikle şu 10010 yaşındaki rahip kız ve finaldeki Ihadurca'nın Capture'larına dikkat edin, yerinizde iki saniye durmanızla havalara fırlamanız bir olabilir, benden söylemesi !

Tuştan Tasarruf Edin

Evil Zone, diğer dövüş oyunları arasından getirdiği yeniliklerle sıyrılmayı başarabilir. Karakterlerin dövüş öncesi demoları, dövüş içindeki büyü ve özel hareket demoları oldukça tatmin edici.

Her ne kadar gördüğüm en iyi dövüş içi büyüler Final Fantasy VIII'e ait olsa da , ikinciliği de Evil Zone'a verebilirim. Ayrıca Options menüsünde oyunun dünyasındaki çeşitli boyutların ve Story seçeneğinde bitirdiğiniz adamların özellikleri hakkında bilgi almanızı sağlayan bir ansiklopedi mevcut. Yine aynı menüden oyuna ait onun üzerinde şarkıyı görüntüler eşliğinde dinleyebilir ve oyun tasarım aşamasındayken çizilmiş karakter eskizlerine göz atabilirsiniz. İsteneni veren, farklı olmak için muhakkak çok büyük, köklü değişikliklere gerek olmadığını, biraz yaratıcı zeka ve ufak eklemelerle de türün kalıplarının esneyebildiğini gösteren bir oyun. Tuştan tasarruf etmek isteyenlere!

Batu & Gökhan



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Üç boyutlu dövüş oyunlarında pek çok başarılı grafik gördük. Ama E-Zone da diğerlerinin altında kalmıyor hani.

Ses ve Müzik

Müzikler yeterince gaz veriyor ama ne bilim, böyle bir oyunda müzikler "iyice" değil de "mükemmel" olmalıydı.

Oynanabilirlik

Orta şekerli, türle arası iyi olanları çok sıkmaz. Az tuş kullanılması hr şeyi basitleştirmiş.

Atmosfer

İşte juri özel ödülü! Oyun içi ve arası demoların sürekliliği, karakterlerin atışmaları... Alkışlar, alkışlar!

LEVEL Notu **%74**

Basit kontrolleri ve şık dövüş sahneleri ile sıyrılmayı başaran bir oyun Evil Zone.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Yok
- Link desteği: Var
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok





Tomb Raider 4 "The Last Revelation"

Lara' mız bu kez Mısır'da. Indiana Jones abimizin izinde. Peki bu son macerası mı? Hiç sanmam...

Yapımcı firma: Core Design **Dağıtım:** EIDOS **Türü:** Macera **Web:** www.

Kız Lara, nereye gittin kız? Ulan gene kaçtın di mi macera ayağına. Gözü kör olmayasıca seni, sana mı kaldı orayı burayı keşfetmek, dünyayı kurtarmak, zillil Bulaşıklar dağ gibi önümde, ahh ah... Çocukken iyi eğitemedik ki kızı büyüyünce adam olsun. Oturur evinde çeyiz yapar, koca bekler evlenip giderdi..

Ama bunların hepsi o maceraperest amcasının yüzünden, Von Kiro muydu neydi adı... Kız daha ergenliğe yeni girmişken aldı götürdü bir sürü Mısır' afelan; neymiş efendim, Mısır' ın gizemli bilmemneleriymişl Kızı da kendine benzetti zirzop herif. Kııız, Laraaaaaa, gel kız buraya...

Evet, yukarıdaki cümlelerde de anlatıldığı gibi, Lara evde kalamadı ve bir kez daha aramıza katıldı. Bu kez konu mistik Mısır. Gidiş sebebi ise küçükken amcası tarafından götürüldüğü Mısır' daki bir tapınakta yanlış birşeyler yapıp, yüce tanrı Set' ı serbest bırakmasıydı. Set, fırtına, kötülük ve karmaşa tanrısıydı. Lara babalara gelmemek için bir şeyler yapmalı, Dünyayı bu(kendi yarattığı) tehlikeden kurtarmalıydı. Oh olsun işte, o da her gördüğü şeyle oynamasın bir daha.

Kız yine mi sen?

Haydi biz de girelim hikayenin içine. Bakalım çocukken Lara neler çevirmiş. Olay 1980' li yıllarda Cambodia' da başlıyor. Lara henüz çıtırken, yaş onaltı. Amcası Werner Von Croy onu Mısır' da gizli bir yer altı tapınağına götürüyor. Burada Lara ilk maceralarını yaşıyor. Ukala Von Croy kendisinin en iyi macera adamı olduğunu bacak kadar kızcağızın yüzüne vurup duruyor. Bu ilk bölümlerde onun söylediğini yapmalı ve onun gösterdiği yerden gitmelisiniz. Arada bir hareketler saçma sapan kesilip size birşeyler söylese bile amacı kötü değil. İlk oynayanlar için hareketleri öğretmeyi amaçlıyor aslında. E mecburen bilenler de bu dersten nasibini alıyor tabi. Buraları geçmenizin bir yolu yok. Göz göre göre Set' i serbest bırakacaksınız.

Daha sonra günümüze geleceğiz. Lara, yaptıklarını düzeltmek için Mısır' daki bu tapınağa geri döner. Yine Tuzaklar,düşmanlar, hayvanlar, anahtarlar, hoplar zıplar falan... Yani Lara ne severse yine beraberinde. Ama bulaşıkları öyle bırakmaması gerekirdi, yani ben çok ayıpladım, anneye yazık değil mi, beli ağrır... E aslına bakarsanız Mısır' da Indiana Jones' tan geriye yapacak pek bir iş kalmamıştı. Bunun için uyumuş bir tanrıyı uyandırmaktan daha iyi bir fikir olamazdı doğrusu.



Oh, ne kolay iş, uyandır uyandır, oyun yap; deepfreeze gibi. İşte böyle dostlar. Biz Lara' dan bıktık ama Lara bizden bıkmadı. Bu kez de kumlar diyarına götürüyor, eh gidelim bakalım, ne yapalım...



Kız macera senin neyine?

İlk Tomb Raider piyasaya çıktığı zaman, dehşet bayan karakter, üçüncü kişi perspektifi, yeni 3d grafikler ve uğruna ölünecek bölüm dizaynlarıyla action adventure tarzına neredeyse devrim yaptırmıştı. Tomb Raider 2 ve 3 ' te, grafiklere çok ince ayrıntılar yerleştirildi ve bölüm dizaynları da hafifçe değiştirildi. Yapımcılar, Tomb Raider - The Last Revelation' ı yaratırken daha önce yaptıklarının tecrübesiyle serinin en iyi oyununu yarattılar.

Tomb 4' ün klasik oyun başlamasından bir farkı var. Demo yok; ya da çok kısa, beş sanie falan. Bunu görünce, işte dedim, sonunda o kadat hızlı yaptılar ki videoları yetiştiremediler. Meğerse asıl açılış James Bond filmlerindeki gibi bir iki sahne sonraymış. Ah, nasıl da yanıldım... Oyun hala eskiden olduğu gibi, karmakarışık. Problemleri çözmek bize kalıyor. Menü sistemi şimdiye kadar görülenin en iyisi. Inventory' deki nesneleri birbirinin üzerinde kullanma yeniliği de, oyunun macera havasını pekiştiriyor. Bu silaha dürbün takmaya kadar gidiyor. Böylelikle bir Revolver ile zoom bile yapabiliyorsunuz. Aslında çok da kullanışlı değil ama yinede iyi fikir. Yeni yeni hareketler çıkarmışlar bir de başımıza, yok iplere sarmaşıklara tırmanmakmış, yok tutunarak köşeleri dönmekmiş, yok efendim yukarıdaki küçük çukurlara eğilerek tırmanabilme falan. Bir çim kaplı duvarlara tırmanması eksikti yani; ne o da mı var? Aslın-





oyunu tam anlamıyla bitirmeniz haftalarınızı alabilir.

Evlen artık evlen!

Grafik olarak, Tomb Raider 2 ve 3' ten sonra pek de öyle göze çarpan gelişmeler yok. Yine ufak tefek değişiklikler var ama Final Fantasy VIII, Soul Reaver, veya Metal Gear Solid' den çok daha güzel değil. Lara' nın görüntüsü üzerinde çok çalışılmış. Vücut hatları ve suratı yuvarlanmış, düzeltilmiş; eee, yaşlanıyorsun kızım, gerdiiiir! Daha önceki oyunlarda olduğu gibi bir sürü kıyafeti yok ama onun da duyguları var. Oyun biraz daha aydınlık yapılabilirmiş doğrusu. Karanlıkta yerdeki mat bir anahtarı aramak adamın canını okuyor.

da Lara' nın kontrolleri eskisiyle hala aynı. Sadece yeni hareketler var, merak etmeyin zorlanmazsınız. Kontrollerde hala bir iki problem var ama. Lara hala kendi etrafında çok yavaş dönüyor ve tam bastığınız anda zıplamıyor. Bir düşman ile karşı karşıya iken çok zorluyor. Kamera problemi de devam ediyor. Hala duvarların içini gezmemiz mümkün. Herahalde bu sorun Tomb Raider 18 Dünya' nın Sekiz Harikası' nda çözülür(nası isim buldum ama). Orada burada kol aramalı bulmacalar olmadan Tomb da olmaz zaten. Oyun, geçen oyunlarda olduğu gibi sizi bu dünyadan koparıp "o" dünyaya bağlıyor. İlk kez bu oyunda oynadığınız bölümlere geri dönme gibi bir atraksiyon var. Bazı işleri bitirmek için tekrar eski bir bölüme gidebiliyorsunuz. Blaxiss' in, acımasızca masum hayvanları öldürmeme fikrine ben de katılıyorum. Hem küçük oyuncuları yanlış etkiliyor, hem de oyunu shoot-em up' a çeviriyor. Bu güzel

Tomb Raider serisi için en önemli nokta sesleriydi, hala da öyle. Çok fazla müzik yok ama oyunun tam anahtar yerinde girip çok güzel bir ahenk yaratıyor. Birşeyler ters gittiğinde müzik size bunu anlatıyor. Lara' nın ayak sesleri, yaratıkların sesleri ve diğer ses efektleri kelimenin tam anlamıyla mükemmel. Bazı şahısların çok kötü aksanı olması dışında seslendirme de fena değil.

Çoğunuz bana e-mail atarak bu oyunun şifrelerini istemişsiniz. Ben de kırmak istemedim, işte buyrun.

Bölüm geçme: Lara' nın tam olarak kuzeye(north) doğru dönmesini sağlayın. Select' e basıp Inventory ekranına girin. "Load" a gidin ve şu tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı + Üçgen.

Tüm silahlar: Lara' nın tam olarak kuzeye(north) doğru donmesini sağlayın. Select' e basıp Inventory ekranına girin. "küçük medipack" e gidin ve şu tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 + Yukarı + Üçgen.

Limitsiz malzeme: Lara' nın tam olarak kuzeye(north) doğru dönmesini sağlayın. Select' e basıp Inventory ekranına girin. "büyük medipack" e gidin ve şu tuşlara basılı tutun: L1 + L2 + R1 + R2 + Aşağı + Üçgen.

Tamamen kuzeye dönebildiğinizi pusulaya bakarak anlayabilirsiniz. Çok ufak bir yanılgı bile kodların çalışmamasına sebep olur. Kuzeye kolayca tam dönebilmek için kuzeye bakan bir blok bulun ve tırmanın. Tutunup yere inerseniz ya da üzerine tırmanırsanız tam olarak kuzeye dönük olacaksınız. Hileyi şimdi mutlaka çalıştırabilirsiniz. Unutmayın; bu kodlar tarafımdan denenmiştir ve sadece Playstation için geçerlidir.

Emin Barış



Alternatif

Tomb Raider 3	
Sayı/Puan	Kasım 98 8/10
Akuji	
Sayı/Puan	Kasım 99 8/10



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Fazla bir gelişme kaydedememiş ama serinin en iyi grafiklere sahip oyunu. Kamera açıları çok güzel seçilmiş.

Ses ve Müzik

Oyunun sesleri ve mistik müzikleri her zaman olduğu gibi yine tartışmasız mükemmel.

Oynanabilirlik

Oynanabilirlik eskisinden daha iyi. İlk bölümlerde ders alıyorsunuz zaten. Ama bazı bilmeceler çıldırtıyor.

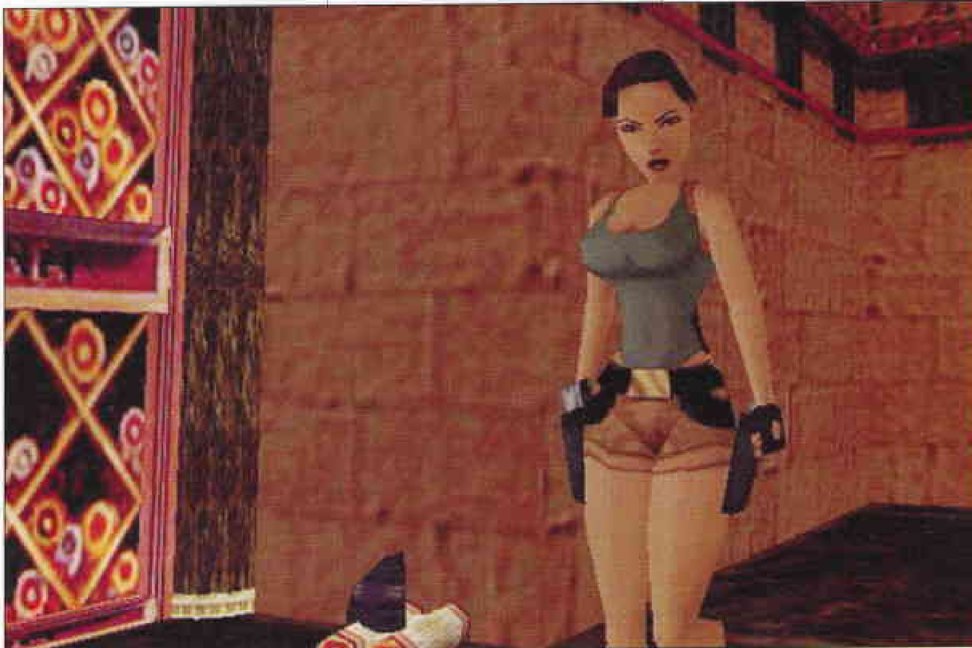
Atmosfer

Serbest kalan bir tanrı ve Mısır' ın çözülemeyen gizemlerinden birisi daha; ne diyebilirim, çok iyi.

LEVEL Notu %89

Tomb Raider serisinin en iyi oyunu. Hala Lara' dan sıkılmadıysanız mutlaka alın.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 2
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok







TWISTED METAL 4

Arabanızla efendi efendi yarışmak dururken savaşmak mı istiyorsunuz? Buyrun size savaş!

Yapımcı Firma: Sony | **Tür: Araba Yarışı** | **Web: www.twistedmetal4.com**

Bu büyük çadırın altında gece boyunca en güzel, en görkemli gösterileri izleyeceksiniz. Daha önce izlediklerinizin hiç birine benzemeyecek göreceekleriniz. Bizim sirkimizde aslanların homurtusu yok değerli izleyiciler, burada duyacağınız tek homurtu motor homurtusu olacak. Uçan trapezciler de bizimle çalışmıyorlar, ama söyleyin yuzlerce kiloluk metal parçalarının uçuşlarını, taklalarını ve çarpışmalarını seyretmek daha eğlenceli değil mi? İp cambazlarını mı tercih edersiniz, yoksa gözlerinizin önünde delik deşik olacak, parçaları etrafa saçılacak, havaya uçacak arabaları mı ? İnanın, böylesi başını bir aslanın ağzına başını sokan bir terbiyeciden çok daha fazla cesaret ister. Her şeye rağmen sizler için bir kaç palyaço ayırdık. Ama onlar bildiğiniz palyaçolardan biraz farklıdır. Merak etmeyin, çabuk alışacaksınız...

Twisted Metal sirki ülkeyi boydan boya geçe dursun, ben de size asıl öykuyü anlatayım. Calypso'nun yönettiği sirkin tek gösterisi silah yüklü arabaların bir arenada çarpışmalarıdır. Bir zamanlar kendi halinde bir genç olduğu halde sirkin kasabalarına gelişi ile birlikte yaşamı ve adı değişen Sweethtooth adlı palyaçonun katılmasıyla sirkten gelen gürültüler artar. Kurallar basittir : Yendiklerinin ruhunu Calypso'ya ver, o da senin dileklerini gerçeğe dönüştürsün.! Sweettooth'un dileği ise sirkin yıldızı olmaktır. Calypso bu dileğini kabul eder. Ama galiba Sweethtooth bu kadarıyla yetinmeyecektir.

Hepsini İstiyorum!

Twisted Metal, araba yarışları ile FPS'nin tam arasındaki sokakta oturuyor. Fikrimi sorarsanız işin FPS kısmı biraz daha ağır basan bir oyun, ancak başarı sağlayabilmek için araba manevraları ve sürüş yeteneği ile iyi anlaşıyor olmanız gerekli. Kendine güvenenler bu tarafa, ama sabırsızlanmayın, direksiyona geçmeden önce yapacak işlerimiz var :

Oyuna başladığınızda seçebileceğiniz 13 ayrı karakter bulunuyor. Kimileri iyi, kimileri kötü, kimileri de sadece üşütük olan bu karakterlerin her birinin kendine özgü bir silahı ve arabası bulunuyor. Eğer kendi karakterinizi yaratmak isterseniz işe aracınızın dış görünümünden başlamanız gerekiyor. Üç ayrı boy, model ve renk kategorisi var. Biraz matematikle bu yirmi yedi farklı kombinasyon eder. Birinde karar kıldıktan sonra aracınız için özel dört silahtan birini seçiyorsunuz (Gördünüz mü, kombinasyon adedi yüz sekizi buldu bile!):

Funnybomb : Acayip hasar veriyor, ama önce yere bırakıp, ardından rakip tam üzerindeyken ateşlemeniz gerekli. Dolayısıyla kullanımı bir parça zor.

Lazer : Kısa mesafeli, ancak etkili.

Detnoball : Bu da fena değil, lazer kadar güçlü olmasa da, düşmana yönelmesi ve daha uzun mesafede etkili olması nedeniyle tercih sebebi.

Twintorchers : Dağa taşa kaçan rakiplerinizi bile yakalıyor. Ama doğal olarak hasar gücü düşük.





Seçiminizi yaptıktan sonra kendinize bir savaş çığlığı (her özel silah kullandığınızda attığınız çığlık) belirliyor ve oyuna başlamaya hazır hale geliyorsunuz. Size tavsiyem, öylesine oynadığınızda , örneğin rasgele bir harita açıp deathmatch yaparken kendi yarattığınız arabaları kullanmanız. Ama tournament gibi ciddi işlerde hazır arabalar size daha büyük bir avantaj sağlayabilir. Bunun da nedeni bu arabaların özel silahlarının hemen hepsinin az önce bahsettiğim dört silahtan çok daha etkili oluşu.

Gösteri Devam Etmeli...

Oyunda 8 ayrı parkur bulunuyor. Deathmatch seçeneği ile dilediğinizi seçip belirlediğiniz sayıda düşman ile çarpışabiliyorsunuz. Tournament seçeneğinde ise ilkinden başlayarak tüm parkurları oynamanız gerekiyor. Kurallar basit demiştim : Düşman hanesini sıfıra indirin, ardından gelecek olan level boss'u da aradan çıkarıp bir üst parkura geçin. Her bölüm bitirişinizde unvanınız belirlenecek ve save etmek iste-









mediğiniz sorulacak. Eğer pek parlak bir sonuç elde edemediyseniz baştan oynayın derim, çünkü ilerideki bölümlerde ayakta kalma sürenizi uzatmak için ilk bölümlerde can yitirmemeniz gerekiyor.

Oyun ekranında sol alt köşede turbo miktarınız,hızınız ve enerjiniz yer alıyor. Sağ altta seçilmiş olan silah ve sol üstte de gözlerinizi bir an bile ayırmamanız gereken radarınız bulunuyor. FPS kuralları aynen geçerli : Hızlı ol, çevik ol ve asla durma ! Eğer oynarken gözünüze haritaya sonradan eklenmiş gibi görünen ya da yalnızca yollunuzun üzerinde bulunan bir engel, kulübe ya da kapı görürseniz, durmayın, ateş edin. Kimi zaman harita yüklenirken verilen ipuçlarını da değerlendirebilirsiniz. Örneğin Bed Room adlı parkurun öncesinde "lambayı kırın" yazıyor. Dev bir yatak odası şeklinde düzenlenmiş bu parkurda lambaya ateş ettiğinizde içinden Lightning adlı bir silah çıkıyor ki, evlere şenlik ! Bunun dışında oyunda her yer silah kaynadığı için cephanenizin bitmeyeceğinden emin olabilirsiniz. Hani olmaz ya, bitiverdi, dert değil, makineli tüfeğiniz her daim emrinizde, üstelik mermisi de tükenimiyor. Özel silahınızı ise ancak bölüm başında ya da ölüp yeniden başladığınızda hanenizde görebilirsiniz. Her parkurun kendine özgü bazı eğlencelikleri de var. Örneğin ilkinde ortadaki binaya ateş ederseniz bir vinç kontrol paneli karşınıza çıkıyor ve bununla rakiplerinizi kaldırıp alevlere bırakma imkanı bulabiliyorsunuz. Neon city ve Bedroom parkurlarında da aracınızı havalara fırlatan zıplama platformları bulunuyor. Rakiplerinizin bazılarının yapay zekaları oldukça yüksek, sizi peşlerinden tünele çekip ani bir dönüşle üzerinize saldırabiliyorlar. Özellikle bölüm sonu araçlarının özel silahlarını göz ardı etmeyin, onları çok sık kullanıyor ve de hatırı sayılır ölçüde hasar veriyorlar. Çok sıkışırsanız iki kez gaza basmak suretiyle turboyu çalıştırın, olay yerinden göz açıp kapayıncaya dek ayrılmış olursunuz.

Alternatif	
Vigilante 8:Second Impact	
Sayı/Puan	Şubat 2000 83/100
Twisted Metal 3	
Sayı/Puan	Şubat 98 4/5



Sizi Sallayacağız (!)

Twisted Metal 4, bu seri ile ilk tanışmam oldu, ancak üzerimde oldukça iyi bir izlenim bıraktığını söylemeliyim. En başarılı olduğu alan müzikleri.. Rob Zombie, Cypress Hill gibi ünlü isimlerle çalışmışlar, sonuç da buna değmiş. Son zamanlarda oynadığım konsol oyunları arasında belki de en iyi müziğe sahip olanı TW4. Grafikler biraz daha geriden geliyor, örneğin duvarların hemen yanından giderken kaplamanın iç kısmını, dolayısıyla duvarın ardını görebiliyorsunuz, ama sanırım hızın bu denli yüksek olduğu bir oyunda daha külfetli bir grafik motoru yer yer oyunun yavaşlamasına neden olabilirdi. Böylesi bir tempo düşüklüğündense mevcut grafiklerle tam sürat oynarım daha iyi !

Başladığınızda kontroller üzerinde biraz çalışın, özellikle geri vitesi ve hızlı U dönüşlerini çok iyi kullanmayı öğrenin, çünkü bu en sık başvurduğunuz numaralardan biri olabilir. PC'deki Interstate '76 ve '82 yi düşündüğümde (-ki çok sevdiğim '76 ve takipçisi '82 aslında benzer görünmelerine karşın TW4 'den oldukça farklılar, yine de akla ilk gelen araba-çarpışma oyunları onlar) TW4 için "Çok daha az tuşla, çok daha basit şekilde çok daha fazla kargaşa yaratabilecek bir oyun !" demek yanlış olmaz. Durmayın, hep Quake, NFS oynayacak haliniz yok ya!!!

Batu& Gökhan



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Çok yüksek kalitede değil ve ufak tefek bug'lar var. Yüksek performans için biraz fedakarlık yapılmış gibi.

Ses ve Müzik

Çok iyi ! Çok iyi ! Çok iyi ! Bütün müzikler ve ses efektlerinden kalite fışkırıyor. CD-Man'im olsa her yerde dinlerdim.

Oynanabilirlik

Kararında, biraz idmandan sonra istenen kıvama gelirsiniz. Zorluk ayarının olmaması bence önemli bir sorun değil.

Atmosfer

Oyun sizi çabucak içine çekiveriyor. Bu yönüyle fena değil, ama keşke ara demolar olsaydı !

LEVEL Notu %80

Bu ay Vigilante 8 Second Impact ile birlikte araba-savaş karışımı ikinci oyun olan Twisted Metal 4, verdiğiniz her kuruşa değecektir.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 4
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Var
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok





Vigilante 8 2nd Offense

Arabasının pedalına ve silahının tetiğine yüreğiyle basanlara... (Nası ama?)

Yapımcı Firma: Luxoflux | Dağıtım: Activision | Tür: Action | Web: www.activision .com

İşte bir serinin daha yeni oyunu. Biz Vigilante 9 beklerken Vigilante 8 2nd Offense çıktı. Bu seride de arabaları kötü adamlarla savaşmak üzere inanılmaz silahlarla donatan bir grup iyi insan üzerine odaklanmış bir konu var. Ama bu kez mesele geçen seferki kadar kolay değil. Hatırlayacağınız üzere geçen hikayede, Vigilante'lar, Birleşik Devletlerin cephaneliğini soyan Coyote'lere karşı savaşıyorlardı. Bu kez ise 1970' li yıllara geri dönen Sid Burn (kendisi Coyote liderdir efem) komutasındaki uzaylı güçlere karşı savaşmaları gerekiyor. Yani işler biraz karışık.

Oyunu, konsolumuza takar takmaz, geçen seferki kadar güzel bir demo ile karşılaşıyoruz. Mevzu bu kez zaman mefhumunu tanımamaktadır. Convoy Abimiz, tırı ile kendi halinde seyrederken, bir zaman makinesi sayesinde onun zamanına gelen bir takım zibidilerin saldırısına uğrar. Hazır uğramışken biraz da lastik yarası alır. Bir müddet karşı koyması da ona bir şey kazandırmaz ve sonuçta Convoy Abimiz kendisini (ve tırını) bir uçurumun kenarında bulur. Araya Mustafa Topaloğlu girip kek bile teklif eder ama nafile. Uzaylılar ne Nuh ne de peygamber dememektedirler. Bu durumda Convoy Abimize uçurumun dibi gözükür. Ona yanlış yapmışlardır. Artık onlar bitmiştir. Convoy Abimize kalkan eller kırılacaktır.

Olayınız Nedir Bakalım?

Uzaylıların araçları tabii ki geleceğin arabalarına uygundur. Uçma kabiliyetleri olduğu gibi bir de karlı-buzlu bölgeler için kızaklı ve göl-deniz gibi yerler için pervane donanımlarına sahiptirler. Geçen oyunda da olduğu gibi iyi veya kötü tarafı seçerek oynayabiliyorsunuz. Her bölümde, diğer araçları yok etmeden önce tamamlamanız gereken belirli görevler var. Genel olarak iyiler çalınan bir parayı bulup sahiplerine teslim etmek için uğraşıyor, kötüler ise çalmak için... Görevler bu kez çok daha detaylı ve karmaşık. Aslında daha iyi olması beklenen bu özellik maalesef tam ters tepmiş, çünkü gerektiği kadar açık ve net olarak ne yapacağımızı anlayamıyoruz. Örneğin bölümün birinde bir treni korumak ve bir çok alet kutusunu toplamak durumundasınız. Kutuları toplayabilmek için trene ateş etmelisiniz. Yaptığınız bir görev diğerine tamamen zıt. Başka bir bölümde de bir roketi ateşlemek için binayı parçalayarak içeriye girmeniz, roketi platforma taşıyacak olan bilgisayarı tetiklemeniz ve sonra da roketi yollamanız gerekli. Yerine getirmeniz gereken görevleri oyun esnasında kontrol edebiliyorsunuz fakat, zaten çok az bilgi veriyor; birşeyler anlamanız mümkün değil. Belki görevlerden en az birisini tamamlarsanız anlayabilirsiniz.





Yanlış Varsa Düzeltelim

Serideki dezavantaj olmayan tek yenilik aracınızın performansını geliştirebiliyor olmanız. Her düşman ünitesini yok ettiğinizde, ortaya bazı ikonlar saçılıyor ve siz bunları toplayarak aracınızı geliştiriyorsunuz. Bu ikonlar aracınızın hızı, zırhı veya ateş gücü gibi özelliklerini geliştiriyor. Bu kategorilerden herhangi birisinde yüz









puan topladığınız zaman, aracınızın şasisi otomatik olarak değişecek ve abaracak. Dehşet olacak, dehşeeet! Canavar, canavar! Bu ikonlar yaklaşık on saniye kadar görünecek. Bu durumda rakiplerinizi öldürmek üzereyken yanlarında olmayı tercih edin. Uzun menzilli silahlar kullanmaktan kaçının ki, puanları kaybolmadan, çabucak toplayabilesiniz. Bu özellik sadece Guest Mode'da değil aynı zamanda Arcade Mode'da da geçerli. Tabii o zaman kaç tane rakip seçtiğinize ve hangi derecede oynadığınıza bağlı.

Oyunun bir başka artı yönü de müzikleri. Gerçekten harikulade. Her parça, 1970' lerin havasını yakalamayı başarmış ve birbirinden çok farklı. Hemen hemen bütün parçalar oyun ile uyumlu fakat, bölümler biraz uzadığı zaman baymaya başlayabiliyorlar.

Bu arada grafiklerde, geçen oyuna nazaran çok da göze batan bir değişiklik olmamış. Bazı patlamaların göze daha hoş görünmesi gibi gelişmeler de yok değil. Bölüm dizaynlarının gerçekten de özenilerek yapıldığı belli oluyor. Adamlar harbi harbi yapmışlar. Atraksiyonlara bak bi hele; kayak rampaları mı dersiin, suyun içindeki aç köpek balıkları ve timsahlar mı dersiin, gizli bölgeler mi dersiin, wallah hepisi vardır. Gözünün gördüğü her şeyi yok edebilmen de bir plustır.

Savulun Gaz Tenekeleri!

Çeşitli yerlerde araçların uçmasını sağlayan ikonlar var. Zaten uçabilen bir aracınız varsa ve siz bu ikonu alırsanız yerdeki araçları vuramaz hale geliyorsunuz. Bu nasıl bir mantıktır ben anlamadım doğrusu. Bir de yeryüzünden beş yüz metre havaya fırlatılıp tekrar yere düşme konusunu çözebilmiş değilim. Çözenler bi zahmet beni kurtarsın. Suda ilerleme olayı var ki o daha bir içler acısı. Aracınız o kadar yavaşlıyor ki, ne bir saldırıdan kaçabiliyorsunuz ne de istediğiniz yere gidebiliyorsunuz. Kabak gibi açık hedef oluyorsunuz.





Ben şahsen suya girmektense dışarıda birkaç ikon daha fazla toplamayı tercih ederim. Suyun hiç bir zevki yok. Aslında genel olarak oyunun kontrolü çok da zor değil. Analog joypad güzel ayarlanmış; zamanında tepki veriyor. Sert dönüşler için el freni oldukça kullanışlı.

Oynanabilirlik adına en önemli içeriğini ise korumaya devam etmiş: gizli karakterler! Bunları sizin oynayarak açmanız gerekli. İki kişilik oyun modları da eklenmiş. İki kişi beraber(cooperative) ve karşı karşıya(deathmatch) olmak üzre... Buralarda bilgisayar ile yönlendirilen düşmanlarınız var.

Sonuç olarak olayları fazla düşünmeden ya da tekrar yere inebilip inemeyeceğinizi takmadan oynayabileceğiniz son derece keyifli bir oyun Vigilante 8 2nd Offense. Bye&Smile...

MegaEmin

Alternatif

Vigilante 8	
Sayı/Puan	Ağustos 98 9/10
Twisted Metal 4	
Sayı/Puan	Şubat 2000 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Bir önceki oyunla arasında pek bir fark yok. Averajın biraz üzerinde grafiklere sahip. Çevrenin dizaynı işi kurtarıyor.

Ses ve Müzik
Müzikler çok kıpır kıpır ve kaliteli. Zaman zaman kafa şişiriyor. Sesler de yeterince iyi.

Oynanabilirlik
Araçların kontrolleri normal zorlukta fakat görevlerin sırası ve birbirleriyle çelişmesi büyük bir eksi.

Atmosfer
Özellikle bölüm dizaynlarının kalitesi atmosfere çok şey katmış. Hikayenin sonlarının güzelliği de eklenince hikaye tamamlanıyor. Her karakterle

LEVEL Notu %83

Aynı zamanda hem vahşi, hem komik, hem de eğlenceli olmayı başarabiliyor.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok



V-Rally 99

Başarılı olması gerekirken, yapısal problemler yüzünden çuvallayan bir oyunla karşı karşıyayız.

Yapım: Infogrames **Dağıtım: Electronic Arts** **Tür: Yarış - Ralli** **Web: www.infogrames.com**

Ralli, ülkemizde yapılan profesyonel motor sporları arasında uluslararası alanda en başarılı olduğumuz dal olsa gerek. Büyük firmaların yanısıra küçüklere de şans tanımak için son iki yıldır düzenlenen via klasmanında Volkan Işık ve Erkan Bodur'dan oluşan Türk ekibi, 99 sezonunu 11-13 Ekim'de San Remo'da düzenlenen ralli ile tamamladı. Toyota Corolla'ları ile 46 puanla genel klasmanda birinci olan ve en yakın rakipleri ile aralarında 6 puan bulunan ekibimiz, o sıra ikinci bulunan ekibin İngiltere'den genel klasmanda 10 puanla dönmesiyle birlikte sezonu ikinci bitirdi. V-Rally '99 da Playstation oyuncularına ekibimizin yarıştığı pistlerden aynı araçlarla bir kez daha geçme şansı sunuyor.

Oyunda üç ayrı klasmanda (1,6 kit ; 2 kit ve World Rally Cars) 16 araba seçme olanağınız bulunuyor. Time Trial, Arcade, Trophy ve Championship olmak üzere dört ayrı kategoride yarışmanız mümkün. Time Trial dışında her kategori üç ayrı bölümden oluşuyor ve ancak bölümlerden her birini bitirdikten sonra bir üst dereceye geçebiliyorsunuz. Bitirdiğiniz kategoriler ve topladığınız puanlar size 10 ayrı ekstra araba şeklinde geri dönüyor. 50 adet pistin tümü orjinal pistler, ancak hevesliler için oyuna bir de Track Editor seçeneği eklenmiş.



Alternatif

Need for Speed 4	
Sayı/Puan	Haziran 99 9/10
Colin McRae Rally	
Sayı/Puan	İncelenmedi

Oynanabilirliğin Eksikliği

Oyun içi grafikleri tatmin edici. Belki bu alanda yapılmış olanların en iyisi değil ama sağa sola iki duvar atıp üzerini orman deseniyle kaplayıp "Aha size orman parkuru!" dememiş olmaları güzel. Ancak arka plandaki ağaç, direk, seyirci vs. grafiklerinin bir kısmı gerçek iken, bir kısmı da varlığını inkar ediyor, bu da oynanış sırasında ufak tefek sorunlar yaratıyor. Örneğin karşınıza çıkan bir ağacın içinden geçtikten sonra yine geçerim ümidiyle gazı köklüyor, ama bitiş brandasının direklerine toslayıveriyorsunuz ve şöyle güzelinden bir kaporta göçüğünüz oluyor. Aklıma gelmişken, araçtaki hasarlar üzerinde titizlikle çalışılmış. Özellikle yarışınızın kamera görüntülerini tekrar seyrederken hafif darbelerde bile araçta seçilmesi zor hasarların oluştuğunu görebiliyorsunuz.

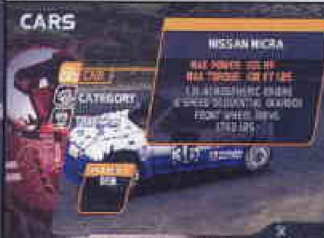


Araç ayarları da üzerinde oldukça çalışılmış bir diğer konu. Lastikler ve frenin yanısıra süspansiyon ve vites kutusu ayarlarının da eklenmiş olması, işin uzmanı kullanıcılara araçlarını diledikleri modifiye etmelerini sağlıyor. Ayrıca pistleri tamamladıktan sonra süre karşılığında aracınızı onarıma sokabiliyorsunuz.

Buraya kadar kayda değer bir şikayetim yok, ancak oynanabilirlik konusunda oyuncuya yeterli kolaylığın gösterilmediğini düşünüyorum. Her türlü aracı ve aksamlarını gerçeğe bu denli uygun olarak tasarlayan bu oyundan beklenmedik uçuş ve dönüş sahneleri yaşanıyor. En ufak bir tümsek aracınızın havalanmasına ve fizik kurallarına uygunluğu tartışılabilecek yavaşlıkta taklalara neden olabiliyor. Bir süre sonra üstesinden gelebilmeye başlasanız da en düşük seviyedeki yarışlarda bile oyuncunun gereğinden fazla zorlandığını düşünüyorum. Özellikle motor sporlarıyla ilgisi benden fazla dostlarımın güçlü oluşu nedeniyle tercih ettikleri Subaru Impreza'da bile yol tutuşun düşüklüğü dikkat çekici. Mutfağın bu kadar zengin olmasına karşın sunulanın kolay yutulur bir lokma olmaması üzücü. Böylesi özellikle ralli değil de "Motor sporu olsun da ne olursa olsun !" diyenleri ya da iddialı olmayan oyuncuları ilk anlarda oyundan soğutmasına, eleğin üstünde yalnızca ciddi ralli tutkunlarının kalmasına neden olabilir. Aldığı puanın çoğunluğu arka plana gitse de "Ben oynarım" diyenler gözönüne alsınlar.

Batu & Gökhan





LEVEL KARNESİ

Grafikler
Muhteşem değil, ama kimsenin dili de kötü demeye varmaz. Demonun hakkını ise yememek gerek, çok başarılı.

Ses ve Müzik
Bir iki parça dışında müzik seçimlerine bayıldım. Hele jungle seviyorsanız yaşadınız.

Oynanabilirlik
Sürüşteki sorunlar, düşük yol tutuş, uygunsuz dönüşler. Biraz daha uğraşılabilirdi.

Atmosfer
Bir ralli oyunundan beklenenden daha eksik ya da daha fazla değil. Yol, seyirciler, co pilot, o kadar.

LEVEL Notu %68

Sonuç olarak, vasatın üzerinde bir oyun. Gran Turismo 2 varken, ne gerek var.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 4
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Var
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

Dune 2000

Westwood' un Dune 2000' i şimdi de Playstation' da!

Yapım: Westwood Studios **Dağıtım:** Westwood Studios **Web:** www.westwoodstudios.com





Bazı bilgisayar oyunları vardır ki, bilgisayarda oynanmaz, oynansa bile o tadı yakalayamaz. Bunlar genelde action veya platform oyunlardır. Bazıları ise tamamen bilgisayar oyunudur. Bunlar ise simülasyon ve stratejidir. Çoğunlukla birbirine aktarılan bu tarzlar, hayal kırıklığı yaratmıştır. Bakalım PC' den PSX' e aktarılan Dune 2000 istediğini gerçekleştirebilmiş mi yoksa diğerleri gibi vasat denemelerden birisi mi.

Mouse Sendromu

Bir kere Playstation' da strateji oynanamamasının en büyük sebebi insanların mouse' u olmaması. Bir joypad ile nereye kadar tat alabilirsiniz; sorarım size. En basit bir menü işlemi için bir sürü uğraşmanız gerekebilir. Bunun için öncelikle bir mouse almanız şart. Fakat PSX mouse' lar acayip pahalı, siz bilirsiniz. Oyunun bir eksiği hemen bu noktada bağırmaya başlıyor. Mouse' unuzu ayarlayamıyorsunuz. Ekranda o kadar yavaş kalıyor ki, insanın içinden parçalamak ya da fırlatıp atmak geliyor. Bir de bilgisayarda klavyeyi kullanma gibi bir özgürlüğümüz var, burada ise bıldığiniz üzre yok. Neyse, biz mevzuya geçelim.

Alternatif	
Red Alert	
Sayı/Puan	İncelenmedi

Atreides, Harkonnen, Ordos

Dune 2000' de, bir gezegenin yönetimini ele geçirmek isteyen üç ayrı kuvvetten birisini seçiyorsunuz. Her kuvvetin kendine ait farklı teknolojileri var. Terörist Ordos, barışçıl Attreides ve şeytani Harkonnen. Olay aslında Iran mevzusu gibi, Arrakis gezegeninde, çok kıymetli bir maddenin madenleri mevcut ve bu madenleri kim ele geçirirse, o her yönden en güçlü hale gelecek. Oyun tamamen gezegende geçiyor ve amaç hep madenleri ele geçirmek. Gezegenin yüzeyi bir çölü andıracak şekilde kumlarla kaplı olduğu için, bir süre sonra insan hep aynı renge bakmaktan sıkılıyor. Kontrolleri de zor olduğundan, siz daha bina yapmaya uğraşırken, düşman sizi yerden kazıyor. Bu moral ile de oyunu kaldırıp atmak elde değil.

Yazık, hem de çok yazık!

PC' deki orijinali zaten beklendiği kadar etkileyici değildi. Playstation' da iyice berbat etmişler. Böyle yüksek çözünürlük gerektiren bir oyunu PSX' de daha da düşük çözünürlük görmek göz zevkinin yanında oynanabilirliği de etkiliyor. Birliklerinizin nerede olduğunu bile bulamıyorsunuz. Adamlarınız Commodore 64' deki gibi küçük karelerden ibaret. Büyük savaşlarda adamlarınızı rahat ayırt edemediğiniz için seçmeniz de zorlaşıyor. Bu makinenin bundan çok daha iyisini yapabileceğini herkes biliyor. Neden hala bizleri böyle uyduruk yapımlarla kandırmaya çalışıyorlar anlamıyorum doğrusu. En azından daha yüksek çözünürlük olabilirdi. Sesleri bir strateji oyununda olması gerektiği gibi. Ne olsun işte, basit bir fon müziği ve bumm şeklinde ses efektleri. Link kablosu ile multi player desteği olması çok iyi fakat oyunu tek başına kurtarmaya yetmiyor. Sonuç acı: Dune 2000' i Playstation' da harcamışlar.

Emin Barış





LEVEL KARNESİ

Grafikler
Ara demolar güzel aktarılmış fakat oyunun bütünü düşük çözünürlük. Yazık etmişler.

Ses ve Müzik
Bir strateji oyununda olması gerektiği kadar iyi, fazlası değil. Seslendirmeler iyi sayılır.

Oynanabilirlik
Tek kelimeyle rezalet. Fare' nin hızını ayarlayamıyorsunuz ve bir zaman sonra Çin işkencesine dönüşüyor.

Atmosfer
Güzel bir hikaye: eskisi gibi. Eğer kontroller sizi çılgına çevirmezse oynanır. Link desteği büyük bir artı ama çift CD gerektiriyor.

LEVEL Notu %60

Aslında teoride iyi bir oyun Dune 2000, ama kötü kontroller kaybettiriyor.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 2
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: Var
- Dual Shock desteği: Var
- Link desteği: Var
- Mouse desteği: Var
- Direksiyon desteği: Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

BYZANTINE: Sırlar Labirenti

Sırlar Labirenti'nin ilk iki CD'sinin tam çözümüyle karşınızdayız.

Oyunda takılan, ama tamamen tam çözüme bakarak oyunu bir saatte bitirmek istemeyenler için, karşılaşacağınız bilmecelerin çözümlerini üstü kapalı biçimde yazdık. İstanbul'un sırrını çözmek isteyen ama tam çözüme bakmak istemeyenler hemen bu Mini Çözüm bölümüne atlasın. Diğerleri (yani işi kolay yoldan bitirmek isteyenler) için ise detaylı bir tam çözümümüz de onıki kelime sonra başlamakta. Hepinize İstanbul'daki büyük maceranızda başarılar diliyorum. Çünkü ihtiyacınız olacak.


Sandık Bilmecesi

Başlıyoruz

Güzel İstanbul'u tanıyalım (daha doğrusu Avrupa yakasının güney kesimini) tanıyalım modundaki intronun ardından, Dedektif Akalın ile konuşun. Size Emre'nin evinde kalabileceğinizi söyleyecek. O gittikten sonra evi biraz araştırın. Bir dakika içinde telefon çalacak. Arayan Emre. Size, acilen buluşmanız gerektiğini, ama buluşma noktasını öğrenmek için önce size bıraktığı paketi bulmanız gerektiğini söyleyecek (ölme eşşeğim ölme). Telefonu kapattıktan sonra, Emre'nin evini araştırmaya devam edin. Oturma odasının kütüphanesinde Sultan Süleyman ve Roma İmparatorluğu zamanıyla ilgili birçok kitap var. İsterseniz okuyun. Ama kütüphanede özellikle dikkat etmeniz gereken üç kitap var: Türk Halı Sanatı, Türk Bilmeceleri ve Roma Devri Mimarisi. Halı sanatı ile ilgili olan kütüphanenin sol, diğerleri sağ tarafında. Halı Sanatı kitabının arkasından Emre'nin amcasının dükkanının anahtarı çıkacak. Bunu alın. Türk Bilmeceleri kitabının içinden de tarihi bir eserle ilgili bir bilmece çıkacak. Onu da alın. Roma Mimarisi ile ilgili kitabın içinde ise bizi daha sonra ilgilendirecek bir çizim var.



Hala evdeyiz

Çalışma masasının üzerindeki etajerin altından, Emre'nin bir kızla çekilmiş fotoğrafı alın, onun altındaki resim, az sonra çözeceğimiz bilmecenin çözümü. Çalışma masasından Polaroid fotoğraf makinesini de alın. Çalışma masasının altındaki sandıktan bir kutu çıkacak. Kutuyu açmak için, etajerdeki ve aşağıdaki resimde de görülen sırayla renkli düğmelere basın. (Kırmızı, yeşil, mor, sarı, turuncu, mavi, açık mavi)

Kutudan garip bir aletin planları çıkacak. Çalışma masasının karşısındaki duvarda bir kilim göreceksiniz. Bu kilimin arkasında gizli bir kapı var. Bunun yeri aklınızda bulunsun. Mutfağa geçin ve müzik setinin yanındaki resimlerden Emre'ninkine bakın. Kırmızı ayakkabılar nasıl da parıl parıl parlıyor değil mi? Neyse, evden çıkın (bu arada evde çok oyalanırsanız Emre bir kez daha arayacaktır. Panik yapmayın). Bahçeden de çıkıp, İstanbul haritasına gelin. İlk önce Sultanahmet Parkına gidin ve niçin özellikle orada ve özellikle o konu hakkında konuştuklarını bana soramadan, Dedektif Akalın ile tanımadığınız bir kadının, varlıkları dahi bilinmeden önce çalınan tarihi eserler üzerine yaptıkları kısa konuşmaya kulak misafiri olun. Tekrar haritaya çıkın. Topkapı'ya gidin. Emre ve kızın birlikte çekilmiş fotoğraflarını, kapının önündeki kızın üzerinde kullanın. Nuray isimli bu kız, Emre'nin bir konu üzerinde birlikte çalıştığı iyi bir insan (bana güvenin). Onunla konuşun.

Nuray gittikten sonra, siz de Süleymaniye Camisi'ne gidin. Kapının önünde imam ve oğluyla karşılaşacaksınız. İmamın oğluyla konuşmak için Emre ve Nuray'ın fotoğraflarını üzerinde kullanın. Bütün seçenekleri kullanıp çocukla konuşun ve Emre'nin Kapalıçarşı'da çalışan bir amcasının olduğunu öğrenin. Konuşmanız bitince, sol alttaki ayakkabı koyma yerindeki, Emre'nin cins kırmızı ayakkabılarını göreceksiniz. Ayakkabıları alın (daha doğru imamın oğlu versin). Ayakkabıları daha yakından inceleyince, içinde size yazılmış bir not ve bilet göreceksiniz. İkisini de daha yakından inceleyin, böylece şehir haritasında yeni bir yer, Londra Oteli açılacak. Buradan çıkıp, Emre'nin amcasının dükkanına, Kapalıçarşı'ya gidin. Demodan ve Mehmet ile konuşmalardan sonra haritaya çıkın.

Londra Oteli

Haritada Londra Oteline gidin (en sol üst). Resepsiyonist çocuğa ayakkabıdan çıkan bileti verin ve Emre'nin size bıraktığı çantayı alın. Çantadan tuhaf bir alet, Emre'nin amcası Mehmet adına kesilmiş bir at yarışı kuponuve Yerebatan Sarayı'na giriş için bir bilet bulacaksınız. Haritaya çıkıp Yerebatan Sarayı'na gidin. Hiç de güvenli gözükmeyen güvenlik görevlisine giriş biletinizi gösterin.





Onun hemen solundaki broşürlerden alın. İçinden bir resim çıkacak. Sol taraftan yerebatan sarnıcına girin ve oyunu KAYDEDİN. İşte Emre'yle buluşacağınız yer. Soldan sürekli ileriye devam ederseniz, Emre'nin sizi beklediği yere ulaşacaksınız. Yalnız Emre sizinle konuşabilecek kadar dikey bir pozisyonda değil, yani yatay. Kısaca ölmüş, cırtlağı çekmiş, kaput, mafiş! Hühühü, canım kolej arkadaşım, n'oldu sana? Ama neyse, bu hikaye gittikçe daha da heyecanlanıyor, kesin bir Pulitzer Ödülü çıkar bana. Neyse, cesedi inceleyin ve cesedin yakın çekim ekranından çıkmadan önce, Polaroid fotoğraf makinasını el altında bulundurun. Bu ekrandan çıktığınız anda, daha önce Mehmet ile konuştuğunu gördüğünüz karanlık tip, Emre'nin katili, size de saldıracak ve uzun yolculuğunda Emre'ye katılmak istemiyorsanız, hemen fotoğraf makinasını çekip adamın gözüne patlatın. Adam ayılamadan ekranın herhangi bir yerine tıklayıp, erkekliğinizin onda dokuzunu kullanın.

Aaaa Adam öldü yaa!

Sevimli Dedektifimiz Akalın'ın nutuklarından sonra, eve dönün. Otelden aldığınız tuhaf aleti (adı Homer), çalışma masasının üzerindeki kablonun üzerinde kullanıp şarj edin. Tam bu sırada dış kapı zorlanacak. Hemen arkanızı dönüp, kilimin arkasındaki gizli geçitten geçin ve aşağı inin. Mehmet'in dükkanına gidin. Onunla konuşun ve Emre ile çekilmiş fotoğraflarını alın. Emre'ye sürekli AFACAN dediğini öğrenin. Homer'ın şifresi bu olmasın sakın? Bak bak bak! Homer'a bu şifreyi girince, İstanbul Üniversitesi ile bir bağlantı atraksiyonuna girilecek, ama başarılamayacak. Hemen haritaya çıkıp İstanbul Üniversitesine gidin. Laboratuardaki hanım (ki ismi Şerife Gelecek olup, yengenizdir, yakarım!) ile konuşmak için Homer'ı üzerinde kullanın. Gayet uzun bir konuşmadan sonra, Şerife size KLIO'nun aslında ne olduğunu anlatacak. Çok gelişmiş bir veritabanı olan KLIO, belli bir tarih dönemine ait olan bütün bilgileri Internet üzerinden toplayıp, bunları grafik haline dönüştürüyor. İsteyen kişi de sanal olarak oluşturulan bu tarihi mekanın içine girip, istediği gibi sanal olarak dolaşabiliyor. Siz de sistemi bir deneme sürüşüne tabii tutmayı kabul ediyorsunuz. Sistemden çıkıp tekrar Şerife ile konuşun. Gördüğünüz gibi, sistem çok güzel çalışıyor, ama sağdaki kapının dokusu eksik, o yüzden o tarafa doğru ilerleyemiyorsunuz. O doku Emre tarafından silinmiş. Peki neden Emre bu sistemi baltalamak istemiş olabilir? Varlığından tarih profesörlerinin bile haberdar olmadığı eserler, nasıl olup da çalınabiliyor? Ve bütün bunların KLIO ve Emre'nin öldürülmesiyle ne ilgisi olabilir? İşte bütün bunları, ve İstanbul'un büyük sırrını çözmek için hep birlikte bir ay daha bekleyeceğiz. O zamana kadar, sırlar içinde kaybolmamamya bakın.





Mini Çözüm

▪ Kimseyle konuşamıyorum. Neden?
Belki de sizin önce Emre'yi tanıdığınızı ispatlamanız gerekiyordur. Bir fotoğraf işinizi görebilir mesela.

▪ Emre'nin evindeki sandığın içinden bir kutu çıktı. Ama inatla açılmıyor.
Kutunun üzerindeki işaretlere dikkat. Onları daha önce bir yerlerde görmediniz mi? Hem de çok yakın bir yerlerde.

▪ Sultanahmet Camisi'ne kadar geldim, ama takıldım kaldım. Ne yapsam kine?
Hmm, kırmızı ayakkabıları hatırlayın. Çözüm hiç ummadığınız kadar yakın olabilir.

▪ Ayakkabıyı da buldum, ama yine takıldım.
Kokuya dayanabilirseniz, ayakkabıdan çıkanları bir inceleyin bakalım. Belki haritada yeni ufuklar açarlar size...

▪ Yerebatan Sarayı'ndaki gıcık güvenlik görevlisi beni içeri salmıyor...
E adam haklı, biletli biletsiz her vatandaşı içeri alsaydı, oraya güvenlik görevlisi diye dikmezlerdi, öyle değil mi?

▪ İmdat! Emre'nin katili her seferinde benim de cücüklerimi dürüyor!
Senaryo icabı kendisi azıcık katil olur da. Genel kanıya göre katillerin yüzde doksanı ani ışık ve flaş patlamalarından korkarlar.

▪ Emre'nin evine geri döndüm. Homer'ı da şarj ettim masada. Ama katil beni burada da buldu. İmdat!
Arkanızdaki kilime baktınız mı? Ayıp etmişsiniz, halbuki ne kadar etkileyici desenleri var...

▪ Kaçtık kaçmasına ama bu Homer denilen alet bana geçit vermiyor. Şifre de ne ola ki?
Emre amcasını çok seviyormuş anlaşılan. Belki aralarında şakalaşmak için kullandıkları bir sözcüğü şifre olarak seçmiştir. Bir lakap olabilir mesela.

▪ İstanbul Üniversitesi'ndeki hanım bir türlü bana yüz vermiyor. Neden?
Yengeniz olur da ondan. Belki de, şöyle tuhaf, elektronik bir cihaz ilgisini çekebilir ha ne dersiniz?

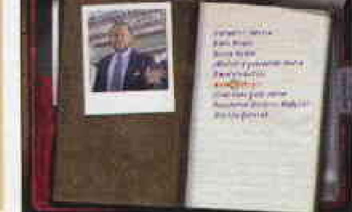












GABRIEL KNIGHT 3

1. GÜN

Saat: 10am-12am: Gabriel Knight olarak

Oyuna Gabriel'in otel odasında başlıyoruz. İlk olarak gardırobu açın ve içinden askı ile selobantı alın. Oda kapısını açarak koridora çıkın. Bu katta gördüğünüz her odada başkaları kalıyor, onlarla oyunda ilerledikçe tanışacaksınız. Koridorun iki ucundaki merdivenlerden birini kullanarak aşağıya inin.

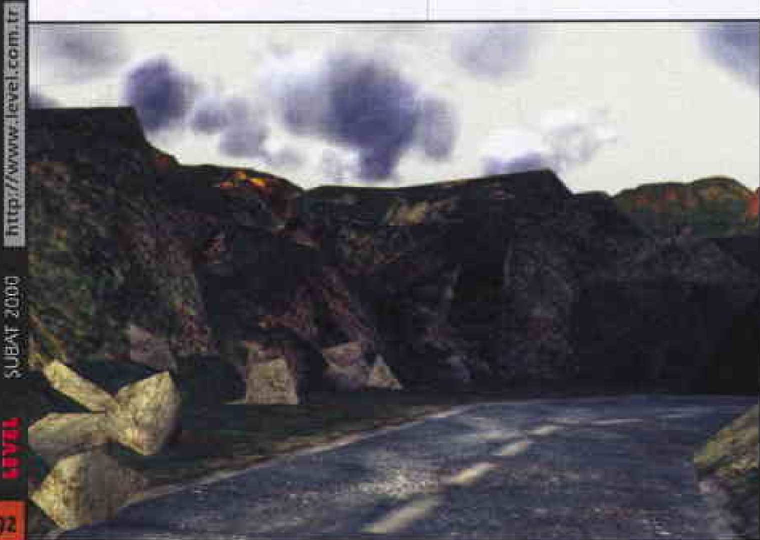
Lobiye inince ilk iş olarak masanın üstündeki kaseden bir şeker alın. Resepsiyona gidip Jean ile konuşun. (Birisiyle konuştuğunuzda bütün seçenekleri kullanarak mümkün olan her şeyi sorun). Masanın üzerindeki kayıt defterine bakın. Otele kimin ne zaman giriş yaptığını öğreneceksiniz. Jean masadan uzaklaştığında, masanın üzerindeki kalemi alın. Lobideki koltukta oturan kişiyi fark etmişsinizdir (Emilio). Onunla yine mümkün olan her konu hakkında konuşun. Konuşmanız bitince resepsiyonun yanındaki perdeli kapıdan geçerek telefon bölümüne girin.

Inventory'den Prens James'in kartını seçin ve bir telefon üzerinde kullanın. Gabriel Prens'i arayacak ve ona oğlunun kaçırılmasıyla ilgili bilgileri verecek. Konuşmanız bittiğinde kabinlerden çıkıp lobiye geri dönün. Merdivenlerin olduğu kısımdaki girişi kullanarak yemek salonuna girin. İçeride önceden tanıdığınız dedektif Mosely ile karşılaşacaksınız. Konuşmanız bitince lobiye geri dönün.



Otelden dışarıya çıkın. Minibüsün yanındaki kızıl saçlı kadınla konuşun (Madeline Buthane). Şimdi şehri gezmeye başlayabilirsiniz. Otelin hemen ilerisindeki yol tabelalarına bakarak gitmek istediğiniz yere kolayca ulaşabilirsiniz. İlk olarak otelin hemen sol tarafındaki kitapçı dükkanına gidin. Vitrindeki Holy Grail (Kutsal Tas) ve San Grael kitaplarını inceleyin. İnceleme sırasında çocuğu kaçıranların tas ile ilgisi olduğunu anlıyoruz. Şimdi tabelayı takip ederek müzeye gidin. Merdivenlerden çıkarak müzeye girin.

İçeri doğru ilerlediğinizde masasında oturmakta olan Madame Girard ile tanışacaksınız. Onunla konuştuktan sonra müzenin içine girin. Burada kentin tarihiyle ilgili resimler bulacaksınız. Hepsini inceleyin. İleride konuşan iki kadın göreceksiniz. Yanlarına yaklaştığınızda tartışmakta oldukları konudan vazgeçiyorlar. Onlar konuşurken resimlerin arka tarafına geçin. Buradan onları duyabilirsiniz. Konuşmaları bittiğinde yanlarına gidip konuşun. Masanın üzerindeki eşyaları inceleyerek bilgi alabilirsiniz. Müzeden çıkıp otele geri döndüğünüzde ilk zaman parçasını bitirmiş olacaksınız.



Saat: 12am - 2pm : Gabriel Knight olarak

Yemek salonuna girdiğinizde Wilkes ile Madeline arasındaki konuşmayı izleyeceksiniz. Konuşmaları bittiğinde yanlarına gidip her ikisiyle de konuşun. Büfe masasına gidip bir şurup paketi alın. Merdivenleri kullanarak yukarı kata çıkın. Burada Lady Howard ve Estelle ile Emilio'nun odalarını değiştirdiklerini görüyoruz. Şimdi otelden çıkıp işaretleri takip ederek kiliseye gidin. İçeri girdiğimizde Buchelli ile Abbe Arnaud (rahip) arasındaki ufak tartışmayı izliyoruz. Önce Buchelli ile konuşun. Bize Naples'tan geldiğini söyleyecek. Onunla konuşmanız bittiğinde rahibin yanına gidin. Bu sırada Buchelli kiliseyi terk edecek. Rahiple konuşmamız sırasında bazı önemli bilgiler ediniyoruz ve Templar konusunda Larry Chester ile görüşmemiz gerektiğini öğreniyoruz. Şimdi kapının yanındaki resimdeki meleklerin ellerinin üzerine tıklayarak çıkan menüden "trace" seçeneğini seçin ve kiliseden çıkın.

Kiliseden çıkarken saat sesi duyacaksınız. Bu oyunda kısa bir zaman aralığınız geçtiğini ve çevrede bazı şeylerin değiştiğini gösteriyor. Otele geri dönün. Yukarı çıkıp Mosely'nin kapısını (33 numara) çalın. İçeri girdiğinizde konuşmaya başlayacaksınız. Bizden bir şeyler sakladığını fark etmişsinizdir. Konuşmanız bitince dışarı çıkın ve karşıdaki masanın üstündeki bardağı alın. (Mosely ile konuşmanız sırasında kapıdan sesler gelemeye başladı-



ğında göz deliğini incelerseniz Emilio'nun bu bardakla içeriyi dinlemeyi çalıştığını fark edebilirsiniz. Böylece bardağı ne amaçla kullanacağımızı da öğrenmiş oluyoruz). Lobiye inip resepsiyondaki defteri tekrar inceleyin. Buchelli hakkında şüphelenmeye başlıyoruz. Otelden çıkın.

Saat: 2pm - 4pm : Gabriel Knight olarak

Otelin tam karşısındaki motor kiralama yerine girin. Görevliyle konuştuğumuzda motorların otel turuna katılanlara ayrıldığını öğreniyoruz. Rezervasyon listesi üzerinde düşündüğümüzde (liste üzerine tıklayıp çıkan menüden ampul simgesini seçerek) aklımıza parlak bir fikir geliyor. Eğer bize motor vermezse, biz de Mosely kılığına girip motor alırız. Otele geri dönün. Jean masasından uzaklaştığında 33 numaralı zile basıp hemen yukarı çıkın. Mosely odasından çıkınca kapısını açarak içeri girin ve asılı duran ceketi alın. Dışarı çıkın ve Mosely'nin gelmesini bekleyin. Lobiden aldığınız şekeri, üzerinde cadde resmi bulunan masanın üzerine koyun (33 nolu odanın olduğu koridorun diğer tarafında). Aşağıya inip tekrar 33 no.lu zile basıp yukarı çıkın. Şekeri bıraktığınız koridoru gözleyin. Mosely odasından çıkacak, şekeri görünce duracak ve onunla uğraşırken Mosely'nin (veya cebinden çıkmış olan pasaportunun) üzerine tıklayarak pasaportunu araklayacaksınız. Aslında ceket ve pasaportu bir seferde de alabilirsiniz ama acele etmeye gerek yok. Ayrıca eğer ilk seferinde beceremezseniz bu işlemi dilediğiniz kadar tekrarlayabilir, istediğiniz kadar şeker alabilirsiniz.

Otelden çıkıp müzeye gidin. Şimdi müzenin girişindeki kayıp eşya kutusundaki şapkayı alabilirsiniz. Şapkayı aldıktan sonra tekrar kiliseye doğru gideceğiz ama bu seferki hedefimiz kilisenin hemen yanından girilen mezarlık kısmı. Buraya girdiğimizde Abbe'yi evinde çiçekleri sularken görüyoruz. İçeri girerken su spreyini cama bırakacak. Onu alın. Şimdi kilisenin yanındaki yoldan ilerleyince bir çıkmaz sokağa geleceksiniz. Bu sokağın sonundaki evin kapısının altında bir delik var. Elinizdeki selobantı delik üzerinde kullanın. Su spreyini kullanarak duvardaki kediyi rahatsız edin. Kedi delikten içeri kaçarken tüyleri banta yapışıyor. Tüylü bantı alın. Şimdi inventory ekranında yapmamız gereken birkaç iş var. Öncelikle şurup paketini tüyler üzerinde kullanın. Artık yapış yapış bir bıyığımız var. Bıyığı ve şapkayı ceket üzerinde kullanın. Mosely giysimiz hazır. Son olarak ta kalemi Mosely'nin pasaportu üzerinde kullanın.

Motor kiralanan yere gidip hazırladığınız giysiyi Gabriel üzerinde kullanın. Satıcı bizi Mosely sanıp Harley'in anahtarını, dürbün ve kürek verecek. Artık istediğimiz yere gidebiliriz. Motorla bir yere gitmek için motorun üzerine tıklayıp kullanma simgesini seçmeniz gerekiyor. Bunu yaptığınızda vadinin üstten görünüm harita ekranına geleceksiniz. İlk olarak Blanchefort'a gidin. Buraya ulaştığınızda Gabriel motorunu park edecek. Şimdi kamerayı yola çevirip beklemeye başlayın. Birazdan Wilkes motoruyla belirecek. Üstüne tıkladığınızda çıkan menüden takip simgesini seçin. Motora atlayıp Wilkes'ı takip etmeye başlayacaksınız. Wilkes haritada yeni belirecek olan L'Ermitage'de duruyor. Motorunun plakasına bakın ve not defterini plaka üzerinde kullanın. Gabriel plakayı bir kağıda not alacak, böylece Wilkes'ın motorunu artık tanıyabileceksiniz. Yolu takip ederek yukarıya çıktığınızda Wilkes'ı bulacaksınız. Onunla konuştuktan sonra aşağı inin ve biraz sonra yoldan geçecek olan Madeline'i takip edin. Şimdi Coume-Sourde isimli yeni bir yer daha açılmış olmalı.

Blanchefort'a geri dönün. Dağın tepesine çıktığınızda harabelerde gözlem yerleri olduğunu göreceksiniz. Dürbünü manzara üzerinde kullanın. Şimdi dürbün ekranında dikkat çekici bir şey olduğunda 'x50 zoom' ışığı yanacak ve orada neler olup bittiğini yakından görebileceksiniz. Manzaradaki beyaz evin olduğu yere gelince ışık yanacak. Zoom yaptığınızda Madeline'i etrafı araştırırken göreceksiniz. Aşağı inip motorunuza binin. Şimdi ki durağımız Couza Tren İstasyonu. Taksiciyle konuşun. Hatırlamasının zor olduğunu söylediğinde cüzdanı üzerinde kullanarak ona biraz para verin. İki adamın siyah bir arabayla Rennes-le-Chateau'ya gittiğini söyleyecek. İstasyona girin ve biletçi kızla konuşun. Burada Naples'tan gelen bir tren olmadığını ve Nice'den iki kişinin geldiğini öğreniyoruz. Duvardaki tren panosuna da bakabilirsiniz. Motoru kullandığınızda zaman ilerleyecek.

Saat: 4pm - 6pm : Gabriel Knight olarak

Yapacağımız ilk iş L'Homme Mort'a gitmek. Burada mor bir motor göreceksiniz ama kimin bindiğini görmediğimizden plakasını şimdilik not edemiyoruz. Yolu takip edince Mosely ile karşılaşacaksınız. Onunla konuştuktan sonra geri dönüp motorun plakasını not edin. Şimdiki durağımız Blanchefort. Turuncu ve kırmızı motorları park halinde buluyoruz. Tepeye çıktığımızda Emilio Baza'yı dinlenirken buluyoruz. Onunla konuştuktan sonra dürbünü kullanın. Beyaz yere zoom yaptığınızda Mosely ile Madeline'in ortak merakları olduğunu görüyoruz. Aşağı inip motorun plakasını not alın. İsterseniz tekrar L'Homme Mort'a gidip Mosely ile konuşabilirsiniz. Şimdi Blanchefort'a geri dönün. Sola giden yol sizi Roque Negre'ye götürecek. Burada Wilkes'i yine o garip aletle çalışırken buluyoruz. Ona tüm soruları sorun.

Sıradaki durağımız Larry Chester'ın evi. Kapıyı çalıp içeri girin. Onunla konuşurken Templar hakkında birçok önemli bilgi ediniyoruz. Konuşmanız bitince Rennes'e geri dönün.

Saat: 6pm - 10pm : Gabriel Knight olarak

Otele doğru gittiğimizde Grace'i ve Prens James'in adamlarını görüyoruz. Konuşmak için odamıza çıkıyor ve onlara öğrendiğimiz her şeyi anlatıyoruz. Kontrol tekrar size geçince aşağı inip geçen geceki resepsiyonist ile konuşun. Anlattıkları Buchelli hakkındaki soru işaretlerimizi arttırıyor. Otelden dışarı çıkınca prensin adamlarını göreceksiniz. Onları takip edin. Mezarlığa doğru gidecekler, peşlerinden gidip mezarlığın girişindeki büyük mezarın arkasına saklanın (Mezara tıklayıp çıkan menüden saklanma simgesini seçerek). Adamlar Abbe'nin evine gidecekler ve aralarındaki ilginç diyaloğa şahit olacaksınız. Adamlar gittikten sonra mezarın hemen yanındaki odanın ışığı yanacak. Pencereyi aralayıp ses kayıt cihazını pencere üzerinde kullanın. Abbe'nin telefon konuşmasını kaydedeceksiniz. Ama konuşma Fransızca olduğundan şimdilik pek bir şey anlamıyoruz. Otele doğru gidince adamları arabaya binerken göreceksiniz. Üzerlerine tıklayıp takip simgesini seçin. Onlara fark ettirmeden takip ettiğinizde Larry'nin evine gittiklerini göreceksiniz ama motoru kullanarak Larry'nin evine biz gidemiyoruz. O halde başka bir yol bulmamız gerek. Blanchefort'a gidin. Biraz yukarıya çıkınca ileride Larry'nin evini göreceksiniz. Yolu takip edince evin arkasında bir yere varacaksınız. Kuyunun yanındaki ağacın arkasına saklanın. Adamlar arabadan inip Larry ile selamlaşıyorlar. Burada yaptıkları el hareketlerine dikkat edin. Adamlar içeri girdiğinde saat sesi duyacaksınız.

Rennes-le-Bains'e gidin. Tavernaya girdiğinizde Wilkes ile Buchelli'yi göreceksiniz. Onlarla konuştuktan sonra dışarı çıkıp motorun plakasını not alın. Otele geri dönün. Eğer yemek odasına girerseniz Madeline, Estelle ve Lady Howard'ı konuşurken göre-

cek ve Madeline ile biraz laflayacaksınız. Odanıza çıkın. Mosely ile Grace oturuyorlar. Onlarla konuşurken Larry ile adamların el sıkışmasından bahsettiğinizde Mosely sizden hareketi göstermenizi isteyecek. Doğru sıra baş parmak, serçe parmağı, avuç içi, parmak içi ve yumruk yani 2,5,1,4,3. Eğer doğru yaptıysanız Mosely Freemason'lardan bahsedecek. Yanlış yaparsanız başka bir diyalog ile karşılaşacaksınız ve birinci gün bitecek.



2. GÜN

Saat: 7am - 10am : Grace Nakimura olarak

2. güne Gabriel'in odasında, Grace Nakimura olarak başlıyoruz. Oyunda zaman ilerledikçe bazen Gabriel'i, bazen de Grace'i kontrol edeceğiz. Öncelikle yatağın sağındaki masanın üstündeki laptop bilgisayar gidin. Masanın üzerinde iki tane parmak izi alma aracı bulacaksınız. Bir tanesini alın. Mouse yardımıyla laptop'u seçince Grace oturacak ve SIDNEY programını çalıştıracak.

SIDNEY'i kullanmaya alışmanız gerekiyor çünkü oyun ilerledikçe bu programa çok ihtiyacınız olacak. Grace'in e-mail'lerini okuyun. Search aracını kullanarak oyunda şimdiye kadar karşılaştığınız kelimeler hakkında araştırma yapabilirsiniz. (Ör: Templars). Vampires kelimesini kullanarak araştırma yapın.

SIDNEY'le biraz oynadıktan sonra odadan dışarı çıkın. Kapının önündeki Holy Grail kitabını alın. İsterseniz burada parmak izi almayı öğrenebilirsiniz. İlk olarak inventory'den parmak izi alma aracını seçip, kitabın üzerinde kullanın. Şimdi parmak izi alma ekranındasınız. Soldaki parmak izi fırçasını alıp siyah toz üzerinde kullanın. Şimdi fırçayı kitabın üzerine getirin ve mouse tuşuna basılı tutarken kitap üzerinde, fırçalama hareketi yapın. Eğer nesne üzerinde parmak izi varsa, bir kaç fırça darbesinden sonra belirmeye başlayacaktır. Ama kitabın üzerinde parmak izi bulamayacaksınız.

Eğer bir nesne üzerinde parmak izine rastlarsanız, soldaki banttan bir parça alıp parmak izi üzerinde kullanın. Sonra da elinizde bant olmak üzere, yine alet kutusunun sol tarafındaki dosyalama sistemine tıklayın. Böylece parmak izi inventory'ye eklenecek ve daha sonra SIDNEY yardımıyla araştırma yapabileceksiniz.

Otel lobisine inip Jean ile konuşun. Yemek odasına girip Madeline Butane ile konuşun. İşiniz bitince otelden dışarı çıkın.

Şimdi gitmeniz gereken yer Tour Magdala. Buraya gitmek için fıskiyenin ilerisindeki pahalı görünüşlü evden sağa dönüp yolu takip ederek ulaşabilirsiniz. Kamerayı geniş bir açıya ayarlayınca gitmeniz gereken kulenin nerede olduğunu görebiliyorsunuz. İçeri girip merdivenlerden yukarı çıkın. Yukarıda Abbe'yi bulacaksınız. Onunla konuşabildiğiniz tüm konular hakkında konuştuktan sonra otele geri dönün.

Eğer doğrudan yemek odasına girerseniz tur grubuyla birlikte ayrılacaksınız. Bunun yerine üst kata çıkıp Mosely'nin kapısını çalarak tur zamanının geldiğini belirtebilirsiniz. Her iki halde de yemek odasına girdiğiniz zaman tur başlayacak.

İlk durağınız Poussin's Tomb. Çevreyi biraz inceleyin, eğer yanınızda fotoğraf makinesi varsa fotoğraf ta çekebilirsiniz. Burada Emilio Baza'nın tozun üstüne yazdığı "SUM" kelimesi dikkatimizi çekiyor. Grace'in resim defterini (sketchpad) bu kelime üzerinde kullanın, daha sonra gerekebileceği düşüncesiyle not alacaktır.

Turun ikinci durağında Blanchefort'un tepesine götürüleceksiniz. Burada yine Madeline'in verdiği bilgileri dinledikten sonra, o ve Wilkes'in konuştuğunu fark edeceksiniz. Onlara yaklaşıp neler söylediklerini dinleyin. Aynı şeyi Lady Howard ve Estelle için de yapın. Le Serpent Rogue'den bahsettikleri zaman tur grubu onlara bu konu hakkında soru soracak. Şimdi en son Mosely olmak üzere herkesle konuşun. Mosely ile de konuştuktan sonra zaman geçecek.

Saat: 10am - 12pm : Gabriel Knight olarak

Tekrar Gabriel'i kontrol ediyoruz. Masanın üzerinden diğer parmak izi alma aracını alın. Gardırobun yanındaki mutfak asansörünün kilitini kaldırıp, açın. Odadan çıktığınızda otelin hizmetçisini (Roxanne) Mosely'nin odasından çıkarken göreceksiniz. El arabasını Emilio Baza'nın kapısına doğru götürecek ve temizlemek için içeriye girecek. Yaptığı hareketlere dikkat edin. Öncelikle arabayı kapıyı örtecek şekilde koyuyor. Çarşafları değiştiriyor. Sonra temizlik malzemelerini almak için arabayı çekiyor. İşte arabayı kapının önünden çektiği zaman içeriye girebiliyorsunuz. Ama çok zaman harcarsanız sizi yakalıyor, ve iki kere yakalandığınızda arabayı daima kapının önünde bırakıyor. O yüzden burada save /load gereksinimi var.

İlk durağımız Emilio'nun odası. Roxanne içeri girip kapıyı aralık bıraktığında içeri girin. Roxanne'in banyoya girdiğini göreceksiniz. Hemen Emilio'nun odasındaki mutfak asansörünü bulun ve kilidini açın. Hole geri çıkın. Biraz bekledikten sonra Roxanne dışarı çıkıp Madeline'in odasına girecek. Yine aynı şekilde içeri girin ve balkon kapısını açıp dışarı çıkın. Roxanne odadan çıkınca Gabriel odaya geri girecek. Madeline'in oda kapısını açarak dışarı çıkın. Artık bu zaman diliminde istediğiniz zaman odaya girebileceksiniz. Şimdi girmeniz gereken oda Lady Howard'ın odası. Yine içeri girince hemen balkona çıkın. Roxanne odayı terk edince içeri döneceksiniz. Aynı şekilde on kapıyı açarak bu zaman diliminde bu odaya istediğiniz gibi ulaşabilirsiniz.

Roxanne şu an Buchelli'nin odasında olmalı. İçeri girince he-

men mutfak asansörünün kilidini açıp dışarı çıkın, herhalde Roxanne'in sizi yakalamasını istemezsiniz.

Roxanne Buchelli'nin odasından çıkınca Wilkes'inkine girecek. Burada yapmanız gereken şey yine mutfak asansörünün kilidini açıp hemen dışarı çıkmak.

▪ Lady Howard ve Madeline'in odalarında almanız gereken eşyalar olduğu için, eğer kapıları açmayı beceremez veya hizmetçinin rutinini kaçırırsanız başka bir yol kullanmalısınız. Bunun için Gabriel'in odasındaki pencereyi açıp çatıya tırmanmalısınız. Buradan Lady Howard ve Madeline'in odaları arasındaki balkona geçebilir ve içeriye girebilirsiniz.

Şimdi bu yollardan herhangi birini kullanarak Lady Howard'ın odasına girin. İçerideki eşyaları inceleyin. Özellikle yatağı araştırmalısınız. Gabriel bir dosya bulup yatağın üzerine koyacak. Bu dosyanın içinde iki tane parşömen bulacaksınız. Onları alın. Banyoya girin ve lavabodaki Suppuration H tübünü alın. Eğer tübün yanındaki aynadan parmak izi almayı denerseniz, Lady Howard'ın parmak izini bulacaksınız.

Şimdi girmeniz gereken oda Madeline'inki. Yine herhangi bir yolu kullanarak içeri girin. Özellikle yatağının yanındaki gardırobu inceleyin. Çekmeceyi açınca içinde koordinat belirleme aracını ve haritayı bulacaksınız. Haritayı alın. Yatağı araştırınca altından çanta çıkacak. Çanta üzerinde mouse'u kullanarak çıkaracağınız menüden "move up" (kaldır) seçeneğini seçerseniz Gabriel çantayı yatağın üzerine koyacak. Çantayı açarsanız içinde silahı bulacaksınız. Silahı almayın. Onun yerine üzerinde parmak izi aracını kullanıp Madeline Buthane'in parmak izini alın. Eğer bunu yapmadan silahı alırsanız parmak izi silinecek. Artık otel lobisine inebilirsiniz.

Jean ile konuşunca aşçının eve gönderildiğini öğreneceksiniz. Yemek odasına girin. Gabriel'in aklına mutfak asansörlerini kullanıp diğerlerinin odasına nasıl girebileceği hakkında bir fikir gelecek. Lobiye geri dönüp Jean ile konuşun. Onunla yemek hakkında konuşarak mutfağa girme izni alabilirsiniz. Yemek odasına geçip mutfak kapısını açıp içeri girin. Yüzünüzü kapıya doğru dönün. Sağdaki asansör Buchelli ve Wilkes'in odasına, soldaki ise Emilio ve sizin odanıza çıkıyor.

İlk olarak sağdakinden başlayalım. Kapısını açın ve içeriye tıklayarak çıkan menüden "move inside" (içeri gir) seçeneğini seçin. İpleri çekince asansör yukarıya çıkacak. Wilkes'ın odasına giren kapıyı kullanın. Masanın üzerindeki mektubu okuyunca, Wilkes'in amacı hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Tekrar asansöre girip karşıdaki kapıdan Buchelli'nin odasına girin. İçeride biraz araştırma yapınca Buchelli'nin burada bulunma nedeni hakkında fikrimiz olacak. Odadaki çanta üzerinden Buchelli'nin parmak izini alabilirsiniz. Buchelli'nin gardrobunda rahip giysisini göreceksiniz, soldaki giysileri inceleyip Naples trenine binmediğini kanıtlayan bilet koçanını görün.

Mutfağa geri dönüp soldaki asansörü kullanın. Emilio'nun odasına girince yatağı inceleyin ve yastığın altındaki kumaş parçasını bulun.

Lobiye geri dönüp otelden dışarı çıkın. Kilisenin yanındaki yoldan mezarlığa girin. Abbe'nin ofis penceresini açmaya çalıştığınızda sıkışmış olduğunu göreceksiniz. Suppuration H tübünü pencerede kullanarak açın ve içeri girin.

Duvardaki portre de dahil olmak üzere içerideki her şeyi inceleyin. Abbe'nin masasının arkasına geçin ve çekmeceyi açın. İçerideki dergiyi açıp sayfaları çevirip inceleyin. Dergiyi geri koyduğunuzda çekmecenin içindeki sigara paketi üzerinde parmak izi aracını kullanıp Abbe'nin parmak izini alın.

Şimdi otel odanıza geri dönme zamanı. Grace'in laptopunu kullanıp SIDNEY'i çalıştırın. Üst menüden ADD DATA'yı seçin. Lady Howard'ın odasında bulduğunuz iki parşömeni ve Madeline'in odasından aldığınız haritayı seçin. Bu nesnelere tıklayarak çıkan menüden "Scan into SIDNEY" seçeneğini seçmelisiniz. Yine ADD DATA yardımıyla aldığınız parmak izlerini ve plaka numaralarını ekleyin.

Artık aldığınız eşyaları geri bırakabilirsiniz. Öncelikle Lady Howard'ın odasına girip aldığınız iki parşömeni dosyanın içine koyun. Gabriel dosyayı tekrar yatağın altına koyacak. Madeline'in odasına girin, çekmeceyi açın ve haritayı yerine koyun. Bu işlemleri bitirdikten sonra otel lobisine döndüğünüzde bu zaman dilimi bitecek.

Saat: 12pm - 2pm : Grace Nakimura olarak

Yine Grace'i kontrol ediyoruz. İlk olarak şarap ambarına girin. Barmen dahil olmak üzere herkesle konuştuktan sonra tekrar dışarı çıkın.

Mansiyona doğru yürüyün ve sağdaki evin arka tarafına doğru giden yola ilerleyin. Yolun sonuna gelince oradaki kısa duvara tıklayın ve "climb" (tırman) seçeneğini seçin. Grace yukarıya tırmanacak. Sarmaşıkları kullanıp tekrar tırmanın. Şimdi sağdaki pencereden içeri girebilirsiniz. En son sandık olmak üzere odadaki her şeyi inceleyin. Gardırobun içine bakınca garip cübbeler göreceksiniz. Resim defterini kullanıp cüppelerin üzerindeki sembolü not alın. Şimdi sandığa gidebiliriz. Grace sandığı açınca bebek bacağına benzeyen birşey görecek ve aceleyle kapağı bırakınca aşağıdaki birinin dikkatini çekecek. Burada evin sahibi Montreaux'un sizi yakalamaması için çok hızlı olmanız gerek. Eğer yakalanıp dışarı atılırsanız kütüphanesini inceleyemeyeceksiniz. Saklanmak için gardıroba





tıklayın ve çıkan menüden "hide"'ı (saklan) seçin. Montreaux içeri girip bakınacak ve tam gardıroba yöneldiği zaman Madeline dışarıdan onu çağıracak. O odadan çıkınca kütüphaneye giden spiral merdiveni kullanın. Masanın ortasındaki ince çekmeceyi açın. (Bulmanız biraz zor olabilir). İçindeki Immortals kitabından Montreaux'un parmak izini alın. Şimdi kitabı alabilirsiniz. Kitabın her sayfasını okuyun ve mutlaka hepsinin üzerinde inceleme ve düşünme seçeneklerini kullanın. Masanın arkasındaki duvardaki Montreaux'un portresine bakın. Eğer portrenin sağ gözünü incelerseniz, Grace garip bir şeyler fark edecek. Masanın arkasındaki sandalyeyi çekip üzerine çıkın ve göze bir daha bakın. Kutsal Tas resmini göreceksiniz.

Eğer biraz önce açtığınız çekmecenin sol tarafına bakarsanız görmesi zor bir düğme fark edeceksiniz. Düğmeye basınca kütüphanenin etrafındaki beş heykelden çıkan lazer ışınlarını göreceksiniz. Bu bilmeceyi çözmek için beş heykel kafasını da çevirip bir pentagram (beş köşeli yıldız) oluşturmanız gerekiyor. Biraz uğraşarak kolayca halledebileceğiniz bir bilmece. Bunu yaptığınızda odanın ortasında aşağı inen bir merdiven açılacak. Bodrumda birçok kilitli kapı göreceksiniz. Küçük bir merdivenin yanındaki kilitli olmayan kapıyı bulun, açın ve içeri girin. Burada, duyduğunuz bebek sesine benzer sesin kaynağını anlayacaksınız. Herşeyi incelediğinizde makineyi çalıştıran yaşlı kadının yanına gidip konuşmaya başlayın. Eğer daha önce Montreaux sizi yakalamışsa, bodruma girmek için o ilk kullandığınız kısa duvarın yakınındaki kiler kapısını kullanabilirsiniz. Yaşlı kadınla konuştuktan sonra ambarın dışındaki Mosely'i bulun ve konuşun. Böylece bu zaman dilimi bitecek. Kapanış filminde, tur grubunun başka bir siteyi ziyaret ederken iki ölü bulmasını izleyeceksiniz: Prens James'in adamlarını.

Saat: 2pm – 5pm : Gabriel Knight olarak

Bu zaman diliminde tur grubuyla konuşarak bilgi almanız gerekiyor, oyunun bu bölümünde vakit hızlı geçtiğinden her şeyi yapamayabilirsiniz. Ama merak etmeyin hiçbiri bu dilimin bitmesi için gerekli değil, sadece konuştuğunuz her kişi size ek bilgi ve ipucu verecek, o kadar.

Bölüme Gabriel'in odasının dışında başlıyoruz. Eğer Lady Howard ve Madeline'in oda kapılarında bardağı kullanırsanız konuşmalarını dinleyebilirsiniz. Lobiye inin ve telefon kısmına geçin. Buchelli'nin içinde bulunduğu kabinin perdesi üzerinde kayıt cihazını kullanıp bu İtalyanca konuşmayı kaydedin. Buchelli konuşması bitince lobiye dönüp içki içmek için Wilkes'a katılacak. Kullandıkları bardakların rengine ve şekline dikkat edin. Daha sonra Wilkes'ın kullandığı bardaktan parmak izi alacaksınız. Şimdi Jean ile cinayet hakkında konuşun.

Şimdi otelden çıkıp Tour Magdala'ya gitmelisiniz. Kulenin üstüne çıkınca Abbe'yi bulacaksınız. Onunla konuştuktan sonra motor kiralama dükkanına gidip Harley'inize binin. Gitmeniz gereken yer Prens James'in adamlarının ölü bulunduğu Armchair of the Devil (Şeytanın Koltuğu).

Siteye varınca yolu takip ederek cesetlere ulaşın. Önce Mosely ile konuşun. Cesetleri ve yaralarını inceleyin. Koltuk yapısının arkasındaki ve yanındaki kan izlerini bulun ve üzerinde tüm seçenekleri uygulayın. Kanın yanındaki diz izlerine dikkat edin. Bunlar üzerinde düşünme simgesini kullanınca Gabriel iki adamın nasıl ölmüş olduğuna dair fikir sahibi olacak.

Motorunuza geri döndüğünüzde Madeline gelecek ve siz Mosely ile birlikte otele geri döneceksiniz. Yol esnasında olay yerine gelmekte olan polis arabalarını duyabilirsiniz. Otele dönünce ister Mosely'in odasına çıkabilir, ister diğerlerinin kapısında bardağı kullanarak bir şeyler öğrenebilirsiniz. İşiniz bitince Harley'inize binerek Armchair of Devil'a gidin.

Yolun diğer tarafına bakarsanız tekerlek izlerini fark edeceksiniz. Üzerlerine tıklayarak onları inceleyin. Kamera ile biraz oynayarak izlerinin yakınındaki çıkışın yerini bulun ve içeri girin. Burada Prens James'in adamlarının kullandığı arabayı bulacaksınız, arabayı ve lastikleri inceleyin. Lastikleri dışarıdaki izlerle karşılaştırmak için not defterinizi lastikler üzerinde kullanın. İzlerin bu arabaya ait olduğunu göreceksiniz. Harley'inize atlayıp Larry Chester'in evine gidin.

Larry'nin evine vardığınızda yolda başka tekerlek izleri göreceksiniz. Onları da farketmek epey güç. Elinizdeki lastik izlerini bunlarla da karşılaştırın. Şimdi Larry'nin kapısını çalabilirsiniz. Larry kapıyı açıp, sizi içeri davet edecek. Tüm konuşma seçeneklerini kullandığınızda Larry'i rahatsız edeceksiniz ve sizi evden dışarı atacak. Şimdi Larry'nin çalışma odası penceresinden içeri bakarsanız, Larry'nin saatin alarmını kurduğunu göreceksiniz. Bundan sonra Larry, Blanchefort'a gitmek üzere evden çıkacak. Oyunun başında gardıroptan aldığınız askıyı penceredeki delikte kullanınca saati çevirebilecek ve yazan zamanı okuyabileceksiniz – 2:00. Cinayet mahali ve saat işlerini tamamladığında zamanın geçtiğini belirten saat tıklamasını duyacaksınız. Harley'inize atlayıp otele geri dönün.

Lobiye girdiğinizde Emilio ve Estelle'i göreceksiniz. Estelle'i takip edin ve motor kiralama yerine girene kadar bekleyin. Motoruyla dışarı çıkınca hemen üzerine tıklayıp takip seçeneğini seçin. Estelle yeni bir bölgede duracak. Motorunuzu park ettikten sonra yolu takip ederseniz Estelle'i bulabilirsiniz. Onunla konuşun ve tüm konularda konuşun. Konuşmanız bitince otele geri dönün.

Otele girince sağa dönüp telefon bölmesine girin. Prens James'in kartını telefon üzerinde kullanın. Konuşmanız bitince lo-

biye dönün ve Jean ile sizi saat 2'de uyandırması için konuşun. Lobideki masada Buchelli ve Wilkes'ın bıraktığı bardakları göreceksiniz. Bardaklardan parmak izi alabilirsiniz ama hangi bardağı kimin kullandığını hatırlamanız gerekiyor.

Yukarı çıkıp odanıza girince Grace ve Mosely'i muhabbet halinde bulacaksınız. Grace ile özellikle Holy Grail hakkında konuşun. Konuşmalar bitince Mosely soda şişesini geride bırakıp dışarı çıkacak. Şişenin üzerinden Mosely'nin parmak izini alın. Şimdi laptop'u kullanıp SIDNEY'i çalıştırın ve ADD DATA özelliğini kullanarak aldığınız parmak izlerini ve varsa plakaları ekleyin. Kaydettiğiniz kasetler üzerinde çeviri özelliğini kullanarak (şimdiye kadar Abbe ve Buchelli'nin konuşmalarını kaydetmiş olmanız gerekiyor) neler söylediklerini öğrenin. ID CARD tuşuna basın ve yukarıdaki menüden seçebileceğiniz meslekleri görün. NY TIMES REPORTER seçeneğini seçin. Üstünde Gabriel'in resmi bulunan bir kart bastığınızdan emin olun.

Harley'inize binip Chateau de Serras'a gidin. Ön kapıyı çalın. Barmen konuştuğunda "N.Y. Times Reporter" diyalog seçeneğini seçin. Montreaux'la konuşmak için ambara gireceksiniz. Onunla özellikle 'viticulture' hakkında konuşun. İşiniz bitince Gabriel'in otel odasına dönerseniz zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 5pm : Grace Nakimura olarak

Öncelikle lobiye inip Simone ile konuşun. Sonra yemek odasına girerek Mosely ile Gabriel arasındaki konuşmaya kulak misafiri olabilirsiniz. Yukarı katta 31 numaralı odanın önündeki tepsiden bardağı alarak, Gabriel gibi odaları dinleyebilirsiniz. Aşağı inip yemek yemekte olan Gabriel, Mosely ve Buchelli ile ve son olarak ta otelin önündeki bankta oturan Emilio ile konuşun.

Şimdi müzeye gitmelisiniz. Müze kapısına bantlı olan zarfı alıp üzerindeki parmak izini alın. Zarfın içinde daha önce hakkında duymuş olduğunuz esrarengiz Le Serpent Rogue'yi bulacaksınız.

Artık kiliseye gidebilirsiniz. Masaya gittiğinizde daha önce Fransızca olduğu için almadığınız broşürün İngilizcesini bulacaksınız. Kapının yanındaki resime tıklayın ve ilk gün yaptığınız gibi işaret koyun. Inventory'yi açarak İngilizce broşürü ve Le Serpent Rogue'yi okuyun. Şimdi Abbe'nin ofis kapısını çalın, sizi içeri davet edecektir. Onunla her konuda konuşun. Özellikle portre ve satranç tahtası olmak üzere herşeyi inceleyin. Eğer Le Serpent Rogue'ye bakarsanız o an üzerinde çalışmanız gereken kesimin (stanza) ışıklı halde olduğunu göreceksiniz. İpucu almak için o kesime bakın, okuyun ve üzerinde düşünün. Bahsedilen kelimeler hakkında SIDNEY'i kullanarak araştırma yapabilirsiniz.

İlk olarak ADD DATA fonksiyonunu kullanarak elde ettiğiniz yeni verileri SIDNEY'e ekleyin. (Montreaux'un ve zarfın üzerindeki bilinmeyen parmak izlerini, cüppenin üzerindeki sembolleri). Sembolleri taradıktan sonra üst menüden ANALYZE'ı seçin. Dosya açma özelliğini kullanarak sembol resmini seçin. Aşağıda gördüğünüz Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY sonuçları size e-mail ile gönderecektir. Şimdi Suspects kısmını kullanarak Montreaux'un parmak izlerini dosyaya ekleyebilirsiniz.

Aquarius (Kova) – Le Serpent Rogue 1. kesim

SIDNEY'de dosya açma özelliği ile Gabriel'in Madeline'in odasından aldığı haritayı yükleyin. ANALYZE'i seçerek, Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY haritanın iki tane resmini çıkaracak; bunlardan biri haritanın geniş açılı bir görünümü, diğeri ise yakınlaştırılmış görünümü. Yukarıdaki menü seçeneklerinden Enter Points'i seçin. Yakınlaştırılmış görünümde Blanchefort'a ve Rennes-le-Chateau'daki kırmızı haca birer nokta koyun. Start Analysis'e basınca SIDNEY iki nokta arasında çizgi çekecektir – gündoğumu çizgisi.

Pisces (Balık) – Le Serpent Rogue 2. kesim

ANALYZE'ı seçin ve dosya açma menüsünden Lady Howard'ın odasından aldığınız ilk parşömeni seçin. Parşömen yüklendiğinde Start Analysis'e basın. SIDNEY size parşömende hem geometrik şekil hem de gizli yazı olduğunu söyleyecek. Yukarıdaki menüden View Geometry'i seçince üçgen şeklini göreceksiniz ve SIDNEY şekli kaydedecek. Yine üst menüden Extract Anomalies'i seçin ve dil seçimi sorulduğunda Fransızcayı seçin. SIDNEY bulduğu yazıyı da kaydedecek. ANALYZE ekranına dönün ve ikinci parşömeni yükleyerek Start Analysis'e tuşuna basın. SIDNEY yine geometrik şekil ve yazı bulacak. Biraz önce yaptığınız işlemlerin aynılarını yapın. En son olarak grafik menüsünden View Rotation seçeneğini seçin.

ANALYZE ekranına dönün, tekrar haritayı yükleyin. Enter Points yardımıyla Rennes-le-Chateau, St. Just et le Bezu, Bugarach ve Coutassa'daki kiliselerin üzerine birer nokta koyun (şehirlerin yanlarındaki kırmızı haç sembollerine) ve Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY sizden şekil cinsini girmenizi isteyince menüden çemberi (circle) seçin. Böylece ana haritaya çember çizilecek. Şimdi tam boyutaki haritada çemberi seçin ve seçiliyken fare yardımıyla çemberi büyütmeye başlayın. Öyle ki çemberin çizgisi işaretlediğiniz noktalardan geçsin. Çember belli bir yerde durana ve Grace konuşana kadar hareket ettirin. Çemberi yerleştirdikten sonra lobiye inip birkaç ara film seyredebilirsiniz. Burada Gabriel, Mosely, Buthane, Emilio ve Buchelli'yi, yemek odasında ise Lady Howard ile Estelle'yi bulabilirsiniz. Konuşup, lobideki olayları izledikten sonra yukarı çıkıp Gabriel'in odasına girin ve tekrar SIDNEY'i çalıştırın.

Aries (Koç) – Le Serpent Rogue 3. kesim

Bu kesim için ipucu almak isterseniz SEARCH seçeneğini seçip quaternity, St. Michael ve Pythagoras kelimelerini girin. Şimdi ANALYZE tuşuna basın ve eğer yüklenmemişse haritayı yükleyin. Üst menüden şekil fonksiyonunu kullanarak square (kare) seçin. Kareyi çemberi içine alacak biçimde büyütün. Becerdiğinizde kare sabitlenecek ve Grace'in yorumunu duyacaksınız.

Taurus (Boğa) – Le Serpent Rogue 4. kesim

Yine ANALYZE seçeneğini seçip haritayı açın. Üst menüden Enter Points seçeneğini seçin. Chateau de Serras'a ve meridyen çizgisinin çemberin üstünü kestiği yere birer nokta yerleştirin. Eğer doğru yaptıysanız Start Analysis tuşuna basabilir ve bu ikisi arasında çizgi çizebilirsiniz. Eğer yanlış yaptıysanız menüden Clear Points'i seçerek noktaları silip tekrar deneyebilirsiniz. Şimdi kareye tıklayarak seçin ve eğme simgesi çıkıncaya kadar mouse'u hareket ettirin. Kareyi herhangi bir yöne doğru eğerek bir kenarının, biraz önce çizdiğiniz çizgiye paralel olmasını sağlayın. Doğru yaptıysanız kare sabitlenecek ve Grace konuşacaktır. Şimdi lobiye inip birkaç ara film daha seyredebilirsiniz. Burada dikkat çeken nokta Emilio ile ilgili. Lady Howard ve Estelle Emilo'yu briç oynamaya davet ediyorlar ve Emilio giderken bardağını bırakıyor. Ancak parmak izi almaya ça-



lıştığınızda bardakta hiçbirşey bulamayacaksınız. Ilginç. Tekrar odaya çıkın.

Gemini (İkizler) ve Cancer (Yengeç) - Le Serpent Rogue 5. ve 6. kesimler

SIDNEY'deki SEARCH özelliğini kullanıp Asmoeus, chessboard ve duality kelimeleri üzerinde araştırma yapın. ANALYZE tuşuna basın ve açık değilse haritayı açın. Yukarıdaki menüden Draw Grid'i seçin. Fill Shape'i seçin ve 8x8'lik bir grid yaratın. Haritadaki kareye tıklayarak satranç tahtasına benzeyen grid'i oluşturun. SIDNEY'den çıktığınızda 2. gün bitecek ve gün sonu filmini izleyeceksiniz.

3. GÜN

Saat: 2am - 7am : Gabriel Knight olarak

Üçüncü gün gecenin bir yarısında uyandırma servisi tarafından uyandırılmamızla başlıyor. Larry'nin bu saatte ne işi olduğunu şimdi öğreneceğiz. Hemen motor kiralama dükkanına gidip Harley'inize binin. Daha önce yaptığınız gibi Larry'nin evi yerine Blanchefort'a gidin. Larry'nin evine doğru gidin. (Hatırlarsanız daha önce de Prens James'in adamlarını takip ederken bu yolu kullanmıştık). Çalışma odasının penceresine tıklayın ve çıkan seçeneklerden içeriye göz atmayı seçin. Larry'nin bazı nesneler alıp dışarı çıktığını göreceksiniz. Şimdi ister Larry'i takip edebilir, isterseniz Larry geri döndükten sonra gittiği yeni çıkışa doğru gidebilirsiniz. Siz Larry'i takip edin, onu yeri kazarken bulacaksınız ve Gabriel o gidene kadar bir kayanın arkasına saklanacak. Gittikten sonra küreğinizi kullanıp orayı kazın ve el yazmasını çıkarın. Yazma üzerinden Larry'nin parmak izini alın. Motorunuza geri dönün ve L'Homme Mort'a giderek Mosely ile konuşun. İşinizi bitince otel odanıza geri dönün. Ve uzun zamandır beklenen ara filmi izleyin.

Saat: 7am - 10am : Grace Nakimura olarak

Bu zaman diliminde geceyi Gabriel ile geçirmiş olan Grace'i kontrol edeceğiz. Masanın üzerindeki el yazmasını ve motorun anahtarlarını alın. SIDNEY'i çalıştırın ve çemberin merkezinin koordinatlarını öğrenin. Grace bu bilgiyi kağıda yazacaktır. Mosely'nin odasına gidin (33) ve cebinizdeki anahtarı kullanıp kapıyı açın. (anahtarı Mosely size geçen gece vermiş). Yatağı ve gardırobu inceleyin. Yerdeki giysi yığınını inceleyip koordinat izleme aygıtını alın. Odadan çıkıp lobiye inin. Yemek odasına girip Lady Howard ve Estelle ile konuşun. (Zaten ne zaman gelsek bir şeyler yiyor oluyorlar).

Sıradaki durağımız müze. İçeri girip raflardaki posta kartlarını tek tek inceleyin. Ilgisini çeken kartlar üzerinde (Poussin ve iki Teniers) cüzdanınızı kullanıp satın alın. Madame Girard ile özellikle zarf hakkında olmak üzere konuşun. Eğer içerideki nesnelere bakarsanız Grace bazı ek bilgi ve ipuçları yakalayacaktır.

Müzeyle işiniz bittiğinde motor kiralama dükkanına gidin, motorları kontrol edin, özellikle Lady Howard ve Estelle'nin mavi motorundan dürbünü alın ve Harley'e binin. Gitmeniz gereken yer L'Ermitage. Buradaki mağaraya yaklaşınca hemen içerideki notu fark edeceksiniz. Notu alıp okuyun. Koordinat aygıtını Grace üzerinde kullanarak aygıtı çalıştırın. Ekranın sol üst köşesinde kuşbakışı bir harita ve aşağıda enlem boylam değerleri göreceksiniz. Yapmanız gereken etrafta yürüyerek enlem boylam değişmelerini izlemek. Grace SIDNEY haritasındaki çember merkezinin üzerine gelene kadar yürüyün. Hatırlarsın koordinatları bir kağıda yazmıştık, oradan kontrol edebilirsiniz. Bulmanız gereken nokta mağara girişine yakın bir yerde. Orayı bulduğunuzda Grace yere ayağıyla bir X çizecek. Küreği alarak o noktayı kazın. Inventory'deki St. Anthony ve St. Paul posta kartlarını mağaranın solundaki kaya oluşumu üzerinde kullanın. Sonra da mağaraya tıklayıp çıkan menüden "point" seçeneğini seçerek biraz daha bilgi elde edebilirsiniz ama yapamadıysanız da önemli değil. İşiniz bittiğinde motora binip Rennes-le-Chateau'ya, otel odanıza geri dönün.

SIDNEY'i çalıştırın. ADD DATA özelliğiyle müzeden aldığınız üç kartı tarayın, SEARCH özelliğiyle Solomon kelimesi üzerinde arama yapın.

Leo (Aslan) Le Serpent Rogue 7. kesim

ANALYZE özelliğini seçin ve biraz önce taradığınız Poussin Tomb kartını yükleyin. Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY gizli geometrik şekil ve kelimeler bulacaktır. Üstteki menüler yardımıyla şekli görün (hexagram – altı köşeli yıldız) ve kelimeleri inceleyin (Et in Arcadia). SIDNEY ikisini de dosyaya kaydedecektir. Yine analiz ekranında ile Tenier kartı olan St. Anthony'i seçin ve Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY birşey bulamayacak. Şimdi ikinci Tenier kartı olan St. Anthony ve St. Paul kartına aynı işlemi uygulayın. SIDNEY gizli geometrik şekil ve kelimeler bulunca şekli ve kelimeleri ipucu için inceleyin.

Şimdi harita dosyasını açın ve üst menüden Enter Points'i seçin. Bir noktayı çemberin tam merkezine (L'Ermitage), diğer bir noktayı da Poussin's Tomb'a koyun ve Start Analysis tuşuna basın. SIDNEY iki nokta arasına çizgi çizecektir. Başardığınızda zamanın geçtiğini belirten saat tik-taklarını duyacaksınız.

Yemek odasına inip Mosely ve Buchelli ile konuştuktan sonra L'Homme Mort'a gidip Madeline ile konuşun. Otele geri dönüp Mosely ile yeniden konuşun ve ona Madeline hakkında öğrendiklerinizi anlatın. Bu işleri de tamamladığınızda otel odasına dönüp bilmeceye devam edebilirsiniz.

Virgo (Başak) Le Serpent Rogue 8. kesim

SIDNEY'i çalıştırıp, SEARCH özelliğini kullanarak St. Vincent, Temple of Solomon ve floor plan kelimeleri üzerinde arama yapın. Plan üzerinde arama yapınca SIDNEY planın bir kopyasını istemek üzere e-mail gönderecek. ANALYZE'ı seçip haritayı yükleyin. Üst menüden Enter Points'i seçin. Şimdiki amacınız dört nokta girerek tapınağın duvarlarını belirlemek. Yapmamız gerek çemberin ortasından geçen bir dikdörtgen oluşturmak. Bunun için grid'in en tepesindeki ve en altındaki dördüncü ve altıncı çizgilerin başlama noktalarına birer nokta koyun. Böylece kenarları, çember merkezinin bir kare sağından ve bir kare solundan geçen ve çemberin üstünden altına kadar ulaşan bir dikdörtgen oluşturmuş olacaksınız. Eğer noktaları doğru koyduysanız Start Analysis tuşuna bastığınızda duvarlar oluşacak.

Libra (Terazi) Le Serpent Rogue 9. kesim

SEARCH ile bu kesimde verilmiş olan ipuçları üzerinde arama yapın (her kesime başlamadan önce üzerinde düşünmeyi unutmuyorsunuz değil mi?), kelimelerimiz soul, hexagram ve seal. Tüm linkleri okuduktan sonra ANALYZE ile haritayı yükleyin, üst menüden Use Shape özelliğini kullanıp hexagram'ı seçin. Hexagram'ı çemberin içine yerleştirip, uç noktaları çemberin çizgisi üzerine gelene kadar büyütün. Daha sonra hexagram sabitleninceye kadar döndürün. Tamamla-





dığınızda SIDNEY'den çıkın, zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 10am - 12pm : Gabriel Knight olarak

Gabriel henüz yeni uyandı. Mosely ile olan konuşmanız bitince Wilkes'ın odasına girin. Ya da isterseniz biraz bekleyip Jean ile Roxanne odadan çıkınca da onları sorgulayabilirsiniz. Jean ile Roxanne sizi odadan atınca Jean'ın aşağı inmesini bekleyin ve depoya girip Roxanne ile Wilkes hakkında konuşun. Biraz ısrar ettikten sonra size Wilkes'ın odasına girmeniz için izin verecek. İçeri girince hem yatak odasını, hem de banyoyu inceleyin; ama birşey bulamayacaksınız. Lobide Jean ile konuşup Wilkes hakkında daha fazla bilgi alın. Şimdi motor kiralama dükkanına gidip Harley'inize binin, durağımız L'Homme Mort. Vardığınızda kamerayı kullanarak alanın arka tarafındaki ayak izlerini tespit edin. Bu izleri inceleyince Gabriel izleri takip ederek yeni bir bölgeye varacak ve Wilkes'ın ölü bedeniyle karşılaşacaksınız. Cesedi ve yaralarını inceleyin ve cebinden mektubu alıp okuyun. Kamerayla oynayarak kan izlerini bulun, onları ve diz izlerini inceleyin. Araştırmanız bittiğinde Harley'inize binin, zaman ilerleyecektir.

Otele geri döndüğünüzde önemli bir sahneye tanıklık edeceksiniz. İkinci kata çıktığınızda elinde gazetelerle odanızdan çıkan Mosely'i göreceksiniz, odanıza girince Grace'in duşta olduğunu ve el yazmasının yerinde olmadığını fark edeceksiniz. İsterseniz bu noktada SIDNEY'e Larry'nin parmak izini ekleyebilirsniz.

Şimdi sırada Larry'nin evi var. Harley'inizi kullanarak oraya gidin ve ön kapıyı çalın. Onunla el yazması ve Montreaux dahil olmak üzere konuşun. Konuşmanız bitince otele geri dönün, zaman tekrar ilerleyecek.

İkinci kata çıkıp oda kapınızı açtığınızda Madeline'in elinde gazeteyle --ve muhtemelen el yazmasıyla- ortaya çıktığınız göreceksiniz. Kamerayla onu takip edince Buchelli ile karşılaşıyoruz. Her şeyi izledikten sonra odanıza girip Grace ile el yazması hakkında konuşun. Tüm konuşma seçeneklerini bitirdiğinizde zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 12pm - 3pm : Grace Nakimura olarak

Grace olarak odadan çıktığınızda Buchelli'yi Buthane'in odasından elinden gazeteyle çıkarken göreceksiniz. Bunu izledikten sonra odaya geri girip SIDNEY'i çalıştırın.

Scorpio (Akrep) Le Serpent Rogue 10. kesim

Programı çalıştırınca e-mail aldığınızı belirten bir sinyal duyacaksınız. E-maili açınca istediğiniz tapınak diyagramını göreceksiniz. Üst menüdeki dosya açma özelliğini kullanarak Temple of Solomon'u seçin. Eğer dikkat ettiyseniz tapınağın orta bölgesinin, üst ve altının iki katı genişliğinde olan bir dikdörtgen şeklinde olduğunu göreceksiniz. Hatırlarsanız üst alt kısımların sınırlarını geçen bilmecelerde yapmıştık. Üst menüden ANALYZE'ı seçip haritayı yükleyin. Enter Points'ı seçin. Şimdi tapınağın orta kısmını oluşturmanız gerek ama burası biraz karışık. Biraz önce yaptığınız dikdörtgenin orta kısmından geçen bir dikdörtgen oluşturmanız gerekiyor. Noktaları şu kesişim yerlerine yerleştirin: Kuzeyden başlayarak üçüncü yatay çizgi ile dördüncü ve altıncı dikey çizgilerin (önceki tapınak duvarı çizgileri) kesiştiği yerlere birer nokta; yedinci yatay çizgi ile dördüncü ve altıncı dikey çizgilerin kesiştiği yerlere birer nokta. Şimdi Start Analysis tuşuna basarsanız çizgiler oluşacak ve doğru yaptıysanız çizgiler sabitlenecek ve Grace yorum yapacak. Eğer sorun varsa, aldığınız e-maile bakarak bilgi sahibi olabilirsiniz.

Tüm tapınak dış görünümünü oluşturduktan sonra tekrar Enter Points'i seçin ve tapınağın üst kısmının tam ortasına (yukarıda oluşmuş olan karenin) bir nokta koyun. Böylece haritada yeni bir bölge işaretlenecek. Inventory'i kontrol ederseniz not defterinizde sitenin koordinatlarını görebilirsiniz.

Otelden ayrılmadan önce yemek odasına girin ve Lady Howard ve Estelle'nin (başka kimi bekliyordunuz ki?) Mısır artifact'leri hakkındaki konuşmalarını dinleyerek, kısa bir muhabbet gerçekleştirin. Şimdi motorunuzuna binip kuşbakışı haritayı görünür hale getirin. Şimdi iki tane yeni siteyi görüyor olmanız gerekli: Hexagram'ın kuzeydoğu kolu ile güneydoğu kolu. (NE, SE Arms of Hexagram) Öncelikle NE'ye gidin. Zincir çitleri ve işaretleri inceleyin ve çitin üzerindeki notu bulun. Alın ve okuyun. Şimdi Harley'inize binip SE'ye gidin. Burası aslında pek te karışık olmayan bir bölge. Öncelikle köşedeki mağaranın yerini tespit edin. Mağaranın yakınında Wilkes'ın mendilini bulacaksınız. Onu alıp inceleyin. Inventory'i açın ve koordinat listesini okuyarak hexagramın bu noktasının enlemini ve boylamını bulun. Koordinat aygıtını Grace üzerinde kullanarak koordinat arabirimini açın. Mağaranın önünde dolaşarak aradığınız noktayı bulun. Grace otomatik olarak o noktaya yürüyecek ve ayağıyla X işareti çizecek. Küreği işaretin üzerinde kullanın. Burayı kazınca başka bir not bulacaksınız, alıp okuyun. Harley'e binip Rennes-le-Bains'e gidin ve bara girin. İçeride Gabriel ve Mosely'yi konuşurken buluyorsunuz. Onlarla biraz konuştuktan sonra Blanchefort'a doğru yola çıkın.

Mount Cardou'ya giden yolu bulun ve ilerleyin. Birkaç ağaç ve kayanın bulunduğu bir yere varacaksınız. Ağacın birinde yeni bir not göreceksiniz, onu okuyarak biraz daha ipucu edinin. Not defterinizden Holy of the Holies'in merkezinin koordinatlarını öğrenin. Koordinat aygıtını üzerinizde kullanın ve yürümeye başlayın. Bu bölgenin gerisine doğru bir yerde aradığınız noktaya erişeceksiniz. Grace yere çarpı koyunca kürekle kazmaya başlayın. Ne yazık ki buradaki kayalar kazılmak için çok sert. Bu bölümdeki işiniz bittiğinde zamanın geçtiğini belirten saat sesini duyacaksınız. Blanchefort park bölgesine dönün ve tepeye çıkın. Dürbünü kullanarak turuncu kayanın olduğu yere bakın. Zoom tuşunu kullandığınızda kayanın yanında Buchelli'nin motorunu göreceksiniz. Böylece haritada bu bölge belirecek. Aşağı inip motorunuza binerek bu yeni bölgeye gidin. Kayayı geçen dönemeçli yolu görmüşsünüzdür. Burada yeni kazılmış bir yer keşfedeceksiniz. Bu yeri, küçük bir bölümdeki yolun sonunda bulabilirsiniz. Toprağa yaklaşıp inceleyin. Kürek yardımıyla burayı kazınca Buchelli'nin çalınmış olan el yazmasını gömmüş olduğunu buluyoruz. Yazmanın üzerinde parmak izi alma işlemini uyguladığınızda üç farklı izle karşılaşacaksınız. Üç izi de kopyalayın, inventory'e eklenecekler. Otele dönmeden önce Lady Howard ve Estelle'nin kazı yerine gidip onlarla, ve Tour Magdala'nın tepesine çıkıp Madeline ile konuşabilirsiniz. İşiniz bitince otele geri dönün.

Otele döndüğünüzde Prens James ile Jean arasındaki diyaloğu izleyeceksiniz. Sizinle kısa da olsa konuşacak. Lobide oturan Emilio'nun yanına gidin ve onunla konuşun. Artık odanıza çıkıp elde ettiğiniz verileri SIDNEY'e yükleyebilirsiniz. Bunun için ADD DATA'yı kullanın ve el yazmasının üzerinde bulduğunuz parmak izlerini tarayın. Eğer daha önce parmak izlerini yüklediyseniz, bu izlerin Mosely, Buthane ve Buchelli'ye ait olduğunu göreceksiniz.

Ophiuchus (Oğlak) Le Serpent Rogue 11. Kesim

ADD DATA'ya basın ve Emilio'nun yere yazdığı notu tarayın. (Hatırlarsanız "SUM" yazıyordu). Eğer yazmayı unuttuysanız Poussin's Tomb'a dönüp notu yazmalısınız.

Not dosyasını açın ve onu Latince'den İngilizce'ye çevirin. Anlamının "Ben" olduğunu göreceksiniz. Şimdi müzeden aldığınız kartları incelerken SYDNEY tarafından bulunan Et in Arcadia Ego dosyasını açın. Bunu da Latince'den İngilizce'ye çevirin. SIDNEY sizden ek bir yazı daha ekleyecek. Cümlenin sonuna "SUM" ekleyin.

Et in Arcadia Ego Sum dosyası açıkken Start Analysis tuşuna basınca, SIDNEY size cümle üzerinde "anagram parser"'i çalıştırmanızı önerecek. Yukarıdaki menüden angram parser'ı seçin. Anagram ekranındayken sol taraftaki Latince kelimeleri tarayarak "Arcam dei tango" cümlesini oluşturun. Bunun anlamı "Tanrı'nın mezarını dokundum". SIDNEY otomatik olarak anagramın son dört harfi üzerinde araştırma yapacak ve cümleyi İsa anlamına gelen "Iesu," ile tamamlayacak. (Cümlenin son hali şöyle: I touch the tomb of God, Jesus."

Sagittarius (Yay)
Le Serpent Rogue
12. Kesim

Yine yukarıdan ANALYZE'ı seçin ve haritayı yükleyin. Enter Points özelliğini seçin. Şimdi haritaya kızıl yılanı yerleştireceksiniz. Bu şekil Le Serpent Rogue kağıtlarının önünde bulunan şekille aynı. Onu Holy of Holies'ın tam üstünde bulacaksınız, sonu Chateau de Serras'in yakınında biten bir tren rayı gibi bir şekil. Yılanın kuyruğunun bittiği yere bir nokta, ortasına bir nokta ve çemberin üzerine denk düşen yılanın kafasının üzerine bir nokta koyun. İşiniz bitince Start Analysis tuşuna basın. Herşeyi doğru yaptıysanız zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 3pm - 6pm :
Gabriel Knight olarak

Bu dilime Gabriel olaraki yemek odasında başlıyorsunuz. Sizinle birlikte yazmanın çalınması olayının şüphelileri Mosely, Buthane ve Buchelli bulunuyor. Konuşma sırasında olayı sırasıyla anlatmalısınız. Başlıyoruz.

Sizden cevap vermeniz istendiğinde yazmayı ilk çalanın Mosely, ikincisinin Buthane ve sonuncusunun Buchelli olduğunu söylemelisiniz. Cevap verme sırası Grace'e gelince Buchelli'yi yazmayı gömerken gördüğünüzü söyleyin. Sırayı doğru belirttiyseniz Mosely, Buthane ve Buchelli'nin Rennes-le-Chateau'da olmalarının sırrını öğreneceksiniz.

Gabriel'in odasına dönün ve Grace ile olay ve SIDNEY bulguları hakkında konuşun. Otelden çıkıp motorunuza binin ve Lady Howard ile Estelle'nin kazı alanına giderek Estelle ile konuşun. Park yerindeki motoru inceleyin ve arkadaki sepetin içindeki su şişesinden Estelle'nin parmak izini alın. Otele geri dönüp SIDNEY'i kullanarak parmak izini Estelle'nin dosyasına bağlayın. İsterseniz Tour Magdala'da Abbe ile de konuşabilirsiniz. Şimdi Prens ile konuşmaya gidebiliriz. Çeşmenin yanındaki pahalı görünümlü villayı hatırlıyorsunuzdur. Artık oraya girebiliriz. Kapıyı çalınca içeriye alınacaksınız. Eğer yazmayı emniyete almadan Prens ile konuşmayı deneseydiniz içeriye alınmayacaktınız.

Prens James ile tüm konular hakkında konuştuktan sonra Villa Bethania'dan çıkarak motorunuza binin. Gideceğimiz yer Chateau de Serras. Gabriel motorunu kapalı olan kapının dışına park edince motordan inin ve kapıya yaklaşın. Kapının üzerine tıklayarak çıkan menüden tırmanmayı seçin. Ana kapıya yaklaşınca kahya sizi içeri davet edecek. Yapacağınız birkaç konuşma ve şarap tadımından sonra avluya geri döneceksiniz. Buradan ayrılmadan önce garaja gidin ve kapıyı bularak içeri girin. Odanın sol tarafındaki elektrik düğmesini bulun ve ışığı yakın. Yarasaları göreceksiniz. Odadaki herşeyi, özellikle yarasaları inceleyin. Araştırmanız bitince zaman dilimi sona erecektir.

Saat: 6pm - 9pm :
Grace Nakimura olarak

Grace'in zaman dilimi odanın içinde başlıyor. Lobiye inip Simone ile Gabriel hakkında konuşun. Odaya çıkın ve SIDNEY'i kullanarak müzenin kapısındaki zarfta bulduğunuz parmak izini eşleştirme analizi yapın. Eğer Estelle'nin parmak izini anlattığım gibi aldıysanız, izlerin eşleştiği uyarısını göreceksiniz. Eğer parmak izini almayı unuttuysanız motor kiralama yerine gidip hala arka sepette durmakta olan şişeden izi alabilirsiniz. Bu arada Montreaux'un dolabındaki cüppelerin üzerindeki semboller hakkında SIDNEY'den bir e-mail de almış olmalısınız.

Parmak izi eşlemesini yapınca lobiye inin ve çay içmekte olan Estelle'ye parmak izi ve daha önce Lady Howard ile konuşurlarken duyduğunuz Mısır artifact'leri hakkında soru sorun. (Eğer bu konuşmayı dinlemediyseniz soru olarak çıkmayacaktır). Eğer bu iki görevi de tamamladıysanız Estelle sizi odasına götürecek ve artifact'lerin resimlerini gösterecektir. Aksi halde farklı cevaplarla karşılaşacaksınız. Bu zaman diliminin bir noktasında Emilio'yu otelden çıkıp kiliseye doğru giderken göreceksiniz. Eğer takip edemezseniz üzülmeyin, istediğiniz zaman mezarlığa gidip onu bulabilirsiniz. Mezarlığa vardığınızda saklanın ve Emilio ile Mesmi arasındaki konuşmayı dinleyin. Emilio bir süre sonra ayrılacak ve otele geri dönecek. Onu kapısına kadar takip edin, içeri girdiği anda kapıyı çalın ve içeri girin. Emilio'nun Rennes-le-Chateau'da bulunma nedenini anlatan ara filmden sonra zaman dilimi bitecek.

Saat: 9pm :
Gabriel Knight olarak

En son zaman diliminde yeniden Gabriel'i kontrol ediyoruz. Ara filmi izledikten sonra tapınağın ilk odasında kontrol size geçecek. Gabriel, Mosely ve Mesmi ile birlikte satranç tahtasına benzeyen bir yerin önünde duruyorlar. Gördüğünüz gibi üç çeşit karo var. Üzerinde kılıç resmi olanlar, kurukafa resmi olanlar ve boş olanlar. Kurukafa resimli olanlara basarsanız yer çöküyor ve Gabriel ölüyor. Boş bir karoya bastıktan sonra başka bir karoya geçtiğinizde, basmış olduğunuz boş karo yok oluyor. Kılıç resimli karoya bastığınızda ise altındaki ışığın söndüğünü göreceksiniz.

Buradaki amacımız tüm kılıç resimli karolara yalnızca bir kere basmak. Ama bastığınız en son kılıçlı karonun, üzerinde çember resmi olan duvarın önündeki karo olması gerekiyor. Bunu yapınca çember resimli kapı açılacak ve içeri girebileceksiniz. Odadaki karolara ve nesnelere tıklayarak, radyo simgesi yardımıyla Grace'ten bilgi alabilirsiniz. Öğreneceğiniz en önemli şey satrançtaki at gibi, L şekli çizerek hareket etmeniz gerektiği. Bence burada biraz uğraşmayı deneyin, gerçekten oldukça zeka ve dikkat isteyen bir bilmece. Ama sıkıldıysanız veya hemen geçmek istiyorsanız şu çözümü kullanabilirsiniz: (Numaralandırma satranç tahtasında olduğu gibidir)

H4 - G6	**A4 - B6**
G6 - F4	**B6 - A8**
F4 - H5	**A8 - C7**
H5 - G3	**C7 - E8**
G3 - H1	**E8 - F6**
H1 - F2	**F6 - G8**
F2 - D3	**G8 - H6**
D3 - E1	**H6 - F7**
E1 - C2	**F7 - D8**
C2 - E3	**D8 - B7**
E3 - D1	**B7 - C5**
D1 - B2	**C5 - B3**
B2 - A4	**B3 - A5**



Satranç bilmecesini çözüp kapıdan girdikten sonra kendinizi geniş dairesel bir odada bulacaksınız. Odanın ortasında ileri geri sallanan keskin bir sarkaç var. Salınımının merkezinde üzerinde çeşitli nesneler bulunan bir platform göreceksiniz. Odanın kenarı boyunca, sizi sarkacın duvarla birleştiği yerler boyunca taşıyabilecek döner platform var.

Bu bilmeceyi çözmek için öncelikle biraz keşif yapmanız gerekiyor. Dikkat ederseniz sarkaç duvarla birleştiğinde, döner platformdaki üstünde kare işareti olan karo ile kesişiyor. Bu demek ki eğer kare işaretli karoya binerseniz, sarkaç sizi dilimleyecek. Kareli karonun hemen arkasındaki karoya atlayın. Böylece sarkaç hemen önünüzde duvarla buluşacak. İşte tam bu anda imlecinizi sarkacın üzerine götürürseniz kavrama simgesini göreceksiniz. Mouse'a tıklayın ve sarkaca tırmanın. Bu noktada oyun kaydetseniz iyi olur.

Şimdiki amacınız odanın ortasındaki platforma atlamak. Aşağı atlarken eylemsizliği de hesaba katmanız gerekiyor. Yani daha platforma gelmeden kendinizi aşağı bırakmalısınız. Platformu tutturmak için birkaç deneme yapmanız gerekebilir. Platforma indiğinizde bir terazi ve altın kaplı objeler bulacaksınız. Terazi üzerine tıklayarak radyo yardımıyla Grace'ten bilgi alın. Size yapmanız gerekeni anlatacak. Öncelikle sonsuzluk sembolünü alın ve teraziye koyun. Sonra yumurtayı alıp koyun. Son olarak meyveyi alarak teraziye koyunca, önünüzdeki kapı açılacak.

Çok az kaldı!

Şimdiki odada bir şeylere dokunmadan önce her şeyi inceleyin ve radyo yardımıyla Solomon heykeli ve Latince cümleler hakkında Grace'ten bilgi alın.

Üzerinde altın ve deri eldiven bulunan standın yanına gidin ve eldiveni alın. Ateş ve su olan standa gidin, kamerayı kullanarak baktığınızda alev çanağının içindeki taşı göreceksiniz. Elinizde eldivenlerle taşı alın. Şimdi heykellerin yanında yürüyün. Soldaki heykel bir şeytana, sağdaki ise şövalyeye benziyor. Taşı şeytanın açık olan eline koyun. Bunu yaptığınızda karanlık olan bölgeler aydınlanacak ve başka standlar göreceksiniz. (Bu sırada aydınlık olanlar da kararacak)

Yine aynı şekilde her şeyi inceleyin ve Grace'ten bilgi alın. Aynaların olduğu yere gidin ve ikisine de bakın. Aynalardan birinde Gabriel olduğu gibi görünürken, diğerinde yaşlanmış olarak görünecek. Kaydıracı yaşlı gösteren aynanın olduğu tarafa doğru çekin. Şimdi üstünde üç tane düğme olan standa gidin ve üzerinde yin-yang sembolü olana basın. Yeni bir oda açılacak.

Bu odaya girdiğinizde Mosely ile Mesmi'de yanınıza gelecek. Köprüye ve onun solundaki "görünmez" köprüye dikkat edin. Ayrıca önünüzdeki enerji duvarını da fark etmişsinizdir. Radyoyu kullanarak bilgi alın. Oyunu kaydedin ve görünüp kaybolan köprüye doğru ilerleyin. Burada köprünün parçalarının nasıl ortaya çıkıp kaybolduklarına dikkat etmelisiniz. En yakındaki parça belirlediğinde üstüne atlayın, böylece yavaş yavaş (acele etmenize hiç gerek yok) ilerleyerek köprünün diğer tarafında varın.

İşte tam bu anda enerji duvarından vampirler fırlayıp saldırmayı deneyecekler. Gabriel bir sonraki odaya girerken Mosely ile Mesmi onları oyalamaya çalışacak.

Son oda olan Holy of Holies'e girdiğinizde odanın ortasındaki sunakta Prens James'in oğlunu göreceksiniz. Ayrıca odada tanıdık biri daha var, Montreaux. Ara film esnasında Montreaux kocaman bir iblis çağıracak ve siz de bıçağınızı çekeceksiniz. Hemen oyunu kaydedin.

Eğer hemen radyo ile Grace'e danışırsanız, ondan iblisleri öldürme üzerine ipuçları alabilirsiniz. (mesela "Tüm iblislerin bir korunmasız noktası vardır"). İmlecinizi kullanarak yaratıktan geriye doğru çekilin. Eğer kafa bölgesine doğru saldırmayı denerseniz, yaratığınız boğazını korumaya çalıştığını göreceksiniz. Odanın gerisindeki sarcophagus'u fark etmişsinizdir. Geriye çekilmeye devam edince hemen yanına geleceksiniz. Ona tıklayarak çıkan menüden tırmanmayı seçin. İblis yaklaştığınızda kafasına tıklayın ve taşıdığınız tılsımı (talisman) seçin. İblis gözlerini koruyacak ve başını geriye atacaktır. İşte tam bu anda onun boğazına tıklayın ve bıçağınızı seçin. Gabriel iblisin boğazını kesecek ve böylece Montreaux ve yaratık ölecek. Tebrikler! Prens James'in oğlunu kurtardınız. Artık arkanıza yaslanıp son filmin keyfini çıkarabilirsiniz.

Eser Biçer

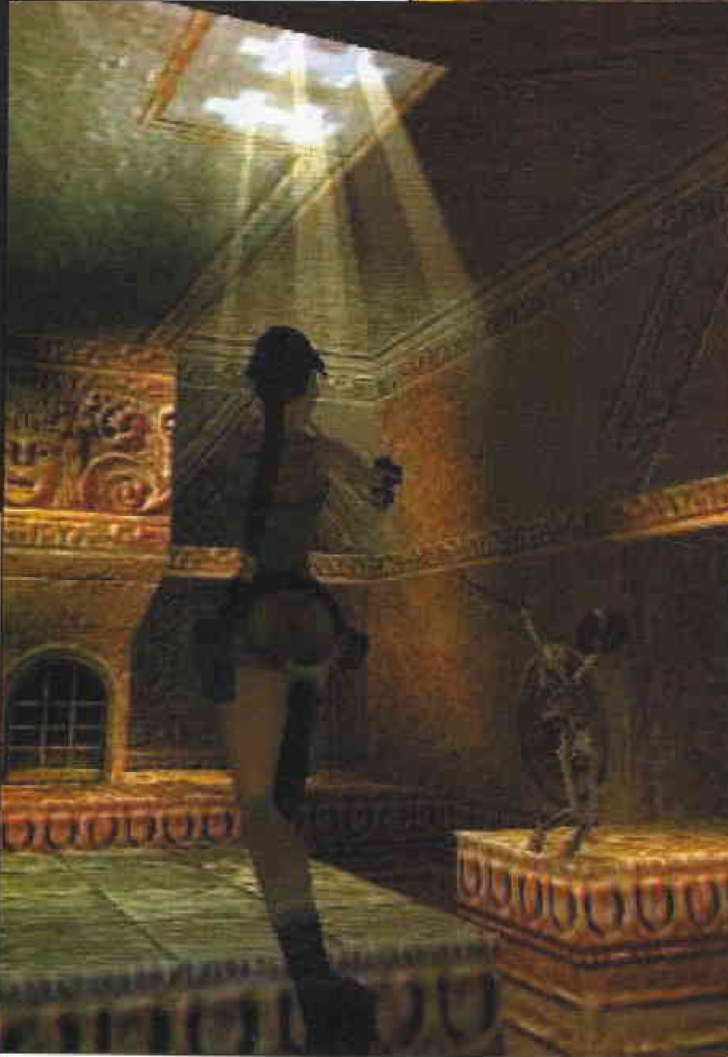


TOMB RAIDER 4 "THE LAST REVELETION"

Tam Çözüm Birinci Bölüm

Oyunun ilk iki görevinde, Lara' nın küçüklük haliyle ve onun akıl hocası olan çatlak insan Werner Von Croy ile beraberiz. İlk görevde Von Croy size oyunda kullanacağımız hareketleri gösterecek. İkinci görevde ise, bu öğrendiğiniz hareketleri test ediyor ve onunla mücadele ediyorsunuz. Unutmayınız ki bu tam çözüm size çözemediğiniz yerlerde yol göstermek için hazırlanmıştır. Lara' nın her adımını yazmamız mümkün değildir. Bu yüzden sorularınızı göndermeden önce biraz daha uğraşmanızı ve her tarafı karıştırmanızı tavsiye ederim.





ANGKOR WAT

Burada artist Von Croy ne derse yapmak zorundasınız. Taştan aslana kadar onu takip edin ve konuşmasını bitirmesini bekleyin. Tekrar yürümeye başladığında onu takip edin ve arkasında durarak onun tavandaki kazık tuzağını devre dışı bırakmasını bekleyin. Kazıklar kapandıktan sonra diğer odalara güvenle geçebilirsiniz. Oyunda genel olarak hep onun önden gitmesine izin vermeli ve tuzakları etkisiz hale getirmesini beklemelisiniz. Buradan devam edin ve uçurumun dibine kadar gelin. Aşağıya düşerseniz bir kurukafa bulursunuz. Sonra burayı geçip adamı takip edin. Burada da iki kere zıplamalısınız. İkincisinde tam ucuna kadar koşup, zıplamaya basın ve tutunmayı da ihmal etmeyin. Eğer burada aşağıya düşerseniz bir kurukafa daha bulursunuz. Yukarıdan devam edin ve onun gösterdiği duvara tutunarak sağa doğru kayın. Sığabileceğiniz kadar bir boşluk bulduğunuzda yukarı çıkın. Sulu yere kadder devam edin. Suya atlayıp küçük pasaja girerseniz ekstradan bir büyük, bir de küçük medipack alırsınız. Şelalenin solundaki platformdan çıkın. Anahtarı açın. Sonra duvara tırmanıp diğer anahtarı açın. Tekrar aşağıya inip açılan köprüden zibidiyi takip edin. Çıkmaza geldiğiniz anda yukarıdaki zerzevatlara tutunarak karşıya geçin. Buradan dışarıya yürüyün. Von Croy sadistinin hayvanları öldürmesini bekleyin ve sağ taraftan devam edin. Sonuçta bir tünele eğilerek girip sonundaki anahtarı açmanız gerekli((L2). Burada Lara' nın sırt çantasını nereden bulduğunu ortaya çıkartacaksınız. Kolu çekip geri dönün. Açılan kapıdan aşağıya doğru koşun. Daha sonra süper koşmayı kullanıp sonundaki kapıdan da atlamanız lazım. Eğer tüm sekiz kurukafayı da bulduysanız, Werner Heretical yolunu seçecektir. O vakit bu noktadan sonra biraz daha zor bir vaziyet içerisine girmişsiniz demektir(anlayan anlar). Eğer kurukafaları toplamak gibi bir zahmete katlanmadıysanız, Von Croy Virtous yolunu seçecektir. İki yol da hemen hemen aynı ve sonuçta aynı yere çıkı-

Geriye kalan kurukelleler nerede?

Sekiz kurukafanın nerede olduğunu öğrenmezseniz çatlarsınız siz şimdi. İyi hadi söyliym de kurtuliym bari.

1. Kurukafa: Oyuna başladığınız odayı iyi inceleyin. Yerde duruyor.

2. Kurukafa: Daha önce söylediğim gibi, Lara' nın ilk atlayışını yaptığı yerde, suyun altında.

3. Kurukafa: Yine söylediğim gibi Lara' nın uzun atlamalarını yaptığı geniş bölümde, sağdaki bir girintinin içinde.

4. Kurukafa: Şelaleli odada, büyük havuzun dibinde.

5. Kurukafa: Vahşi domuzla uğraştığınız yerde, köşede.

6. Kurukafa: Lara' nın sırt çantasını bulduğu odada, sağda.

7. Kurukafa: Sürünerek dışarıya çıktığınız yerde, diğer kolda.

8. Kurukafa: Heretical veya Virtuous odalarından bir önceki odada, köşede.

yor. Daha sonra ortada küçük havuzun bulunduğu odaya gidin ve sağ taraftaki tünele tutunun. L' kullanarak tırmanın. İpe atlayıp karşıya geçin ve anahtarı açın.

RACE FOR THE IRIS

Hıyar Werner Von Croy' un yaptığına bakın hele... Iris' e kadar yarışmanız gerekmektedir ve Von Croy üçe kadar sayacağını söyler. Pis herif bir, iki der ve üç demeden fırlar. Nerede kaldı erkekliğin şerefi, haysiyeti; terbiyesiz adam! Yani 16 yaşındaki bir kız çocuğuna karşı hile yapabilecek kadar da alçak bir insan mısın ya? Madem sen öyle yapıyorsun, ben de adil bir yarış olması için okurlarıma yardım edeceğim. Onu yenmek için şu yolu izlemelisiniz...



Önce, dev kafadan düz koşun ve sağa dönün. Burada çok çabuk olarak sağa, sola ve tekrar sola dönün. Kenara koşarak gidin ve atladıktan sonra tutunup tırmanmayı da unutmayın. Tekrar zıplayın. Kemerlere geldiğiniz zaman altlarından geçin. Sonra sağa dönün ve diğer odaya atlayın. Açılan parmaklıklardan geçin. Tekrar içeride olduğunuzda sağa dönüp yukarı tırmanın. Holün sonuna ulaştığınız zaman koşarak zıplamanız gerekli. Tutunmayı unutmayın. Diğer hole inin. Tahtadan bir köprünün sonuna geleceksiniz. Tırmanmayın, bu sadece zaman kaybetmenize sebep olur. Köprüden düşün ve öteki taraftaki duvardan tırmanın. Diğer odada, odanın sol köşesine doğru koşun ve kayaların en tepesine kadar tırmanın. Yuvarlağa basarak arkanızı dönün. Platformun ucuna kadar yürüyün ve zıplayıp tutunun. Biraz sola dönün ve duvardaki küçük açıklığa zıplayın. Bir köprü göreceksiniz. Bu köprüyü mümkün olduğu kadar hızlı geçin. Sağa, sola, sağa ve tekrar sola dönün ve sonuna gidin. Bu dngl herifi yenemeseniz bile önemsemeyin.





Oyun bunu size karşı kullanmıyor. Ama sanırım oyunun sonunu değiştiriyor.

Oyun şimdi ciddi olarak başlıyor. Yer, Mısır çölleri Giza' dan birkaç kilometre uzaklıkta bir yer. Tekrar günümüze döndük. Lara ergenliği yedi, yuttu, büyüdü, serpildi; daş gibi bir hatun oldu. Büyüdü de maceralara bile atılmaya başladı. Amulet of Horus adında bir zımbırtının peşine düştü... Tabi ki Amulet of Horus gibi ilgi çekici görüntü arz eden bir nesneyi ele geçirebilmek için başka insanlarla yarışmak gerekmektedir. Aslında yarışa katılanlardan biri de artık moruklamış olan Werner Von Croy' dur. İlk birkaç görevinizi kolay olacaktır, bu yüzden buralarda kendinizi geliştirmeye bakın.

TOMB OF SET

Bu görev, vaziyetin derinliğini anlatması için küçük bir sahne ile açılıyor. Siz ve kılavuzunuz(adını bilemiyoruz ama ona Cabbar-El Abızittin Zigzag diyeceğiz) çöldeki bir takım taşları kurcaladıkları için kumların altına inip kendilerini bir sürü mağarada bulurlar. Oh olsun size, ne oynuyorsunuz len elalemin daşıynan, dopraaynan? Cabbar-El Abızittin Zigzag, bulabileceğiniz en iyi rehberdir ve bu mağaradaki her yeri, her tuzağı avucunun içi gibi bilmektedir. O koridordaki ateşleri yaktıkça onu takip edin. Küçük çukurların bazılarında medipack bulabilirsiniz. Diğerlerinde ise akrepler var; ehi ehi. Bakma fonksiyonunu kullanarak akrep olanlara girmeyin. Bir de çakal ile karşılaşacaksınız fakat pistollerinizi kul-

Nereye saklamışlar nesneleri?

Küçük Medipack: İlk çakalla karşılaştığınız zaman sağdaki duvarı takip edin ve çukurun üzerinden atlayın. Daha sonra köşedeki küçük bölmeye tırmanın.

Normal Shotgun mermileri: Hiyeroglif yazıların bulunduğu mavi koridor boyunca ilerleyin ve sağ aşağıya gidin. Kumdan bir çukura geleceksiniz. Pitten tutunarak aşağıya inin(kumu harekete geçirmeden önce) ve küçük pasajın içine girin.

Işıldak ve Shotgun: Eye of Horus anahtarını kullandığınız odada olan ipi kullanın ve mavi ışığın geldiği deliğe tırmanın. Sağ tarafa doğru ilerleyin ve dönen kazıklı tuzağa dikkat edin. Bir dizi platforma tırmanmanız, sonra da platformdan platforma atlamanız gerekli.

Normal/geniş Shotgun mermisi: Ateşli yer bulmacasını çözdükten ve saatinin kumlarını hallettikten sonra kocaman, ürkütücü bir sfenks kafasıyla karşılaşacaksınız. Kafanın solundan gidip bir merdiven bulacaksınız. Sonuna kadar tırmanıp kolu çekin. Daha önce tırmandığınız bir kapı açılacak. O kapının kapalı olduğu yere geri dönün. Eğer saati heykele yerleştirdiyseniz, bu nesneleri alamazsınız.

Normal Shotgun mermisi ve büyük sağlık çantası: Bunu alabilmek için sfenks kafasının solundaki merdivene tırmanmalısınız. Yukarıda iken, sfenksi nişanlayıp tam kafasına atlamalısınız(baş yani). Soldaki duvara yakın şekilde kellenin üstünden geçin. Küçük bir mağaranın açıldığını göreceksiniz, zıplayın. Saati yerleştirdiyseniz bunları da alamazsınız.



lanarak onu kolayca şişleyebilirsiniz. İşte yolunuza çıkan hayvanatlara dikkat edin canım; biz mi söyliycez hepsini de? Cabbar-El Abızittin Zigzag, sizi Set' in mezarının ilk odasına götürecek. Meşalesini engelli kapıya dayadığı zaman iki tane akrebi eşek cennetine göndermelisiniz(siz öldürseniz de olur; onlar yolu biliyormuş). Daha sonra odanın güney batısındaki deliğe elinizi sokun(elinizi sokmak için X' i kullanın, yönü bulmak için de menüdeki pusulanızı). Fark edebildiğiniz üzere açık olan sadece bir yol var. Buradan devam edin ve Eye of Horus' un ilk parçasını alın, yanınızdaki medipack' i de alıp adamın bulunduğu odaya dönün. Cabbar-El Abızittin Zigzag' ı takip edin ve jiletli tuzağı kapatmasını bekleyin. Ulen madem bu herif buraları bu kadar iyi biliyor, neden Amulet' i kendi almamış? Neyse, mevzuya dönelim. Kapatılan tuzağın sonundan diğer parçayı da alıp birleştirin. Bu odadan çıkın ve sola dönün. Eye of Horus' u kendi şeklindeki yuvasına yerleştirin. Çakalları öldürün ve Cabbar-El Abızittin Zigzag' ı takip edin. Bir kapıyı açacak. Devam edin ve yerdeki delikten diğer odaya atlayın. Burası havuzlu oda olmalı, yoksa buraya kadar yanlış geldiniz demektir; yazının başına dönüp tekrar okuyun(keh keh vede keh). Uygun koridordan aşağıya doğru gidin. Açık olan koridordan geçerek önünüze gelen ipi çekin. Cabbar-El Abızittin Zigzag diğer havuzlu odaya geçip suyu sopasıyla yakacak. Yemezler, suya petrol karıştırmışlar işte; inanmadık! Bu kez de veri interesting bir odaya giriyorsunuz. Hangi parça yanarsa onun üzerine atlamalısınız. Eğer başka bir yere atlarsanız, yanan parça alev alır ve geçişinizi engeller. Eğer bu başınıza gelirse, geri dönün ve odadan çıkın. İpi bulup tekrar çekin ve zıplama egzersizlerine tekrar başlayın. Her yanan parçaya dokununca odanın sonundaki kapı açılır ve siz de zamansız kumların olduğu odaya geçebilirsiniz. Diğer koridora geçtiğiniz zaman mezardaki muhteşem sfenksler size doğru bakacak. Eğer Laroşu sola götürürseniz duvarın sağında karanlık bir koridor görürsünüz. Buradan aşağı gidin. Buradan sola, sağa ve sola gidin. Rehberiniz Zigzag' da geldiğinde ateşi yakıyor ve salak gibi tırsıp kaçmaya başlıyor. Artık yalnızsınız.





Kapı açılacak. Diğer odaya geçin. Odanın diğer tarafında bir heykel göreceksiniz. Yanına gidin ve Timeless Sands' i onun ellerine yerleştirin. Bir sahne girecek. Tekrar sfenks' in yanına dönebilir ve ağzına eğilerek girebilirsiniz(isterseniz yapmayın, orada öyle kalırsınız, zorla dil ya kardeşim). Zaten bu sürünme esnasında bölüm bitiyor.

BURIAL CHAMBERS

Lara geçen bölümden kalma atraksiyonunu tamamlayacak. Solunuzda bir kol göreceksiniz, çekinmeyin, çekin. Sonacıma koridordan aşağıya yürürün ve kayın. Çok çabuk Hand of Orion' a tutunun ve heyvani kocamanlıktaki kazıklar Lara' ya girmeden(?!?) önce bu bölgeden zıplayın. Ele tutunmanızdan itibaren bunu gerçekleştirebilmeniz için sadece bir saniyeniz var. Önünüzdeki bariyerden sağa ya da sola sıçrayabilirsiniz. Bu işten sıyırın da diğer koridora doğru yürüyün. Yol üzerinde iki adet daha kazıklı tuzak var. Eğer şiş kebap olmak istemiyorsanız, çok iyi zamanlama yapmanız gerekli. Buradan diğer yola kayacaksınız. Solunuzda, duvarda bir delik delik bulacaksınız. Hand of Orion buraya bir eldiven gibi uyuyor. Tabi ki siz onu yerine yerleştirince platformdaki bıçaklı tuzak harekete geçecek.
Aşağıda birkaç yararlı nesne var. Ölmeden devam etmek için çok dikkatli zıplamalısınız. İki kez ileri, iki kez de sola zıplayın(Lara' nın suratını sola çevirmeden). Diğer bölüme geçtiniz. Eğer düşerseniz baştan başlamanız gerekli. Belki de oyununuzu save etmeli-



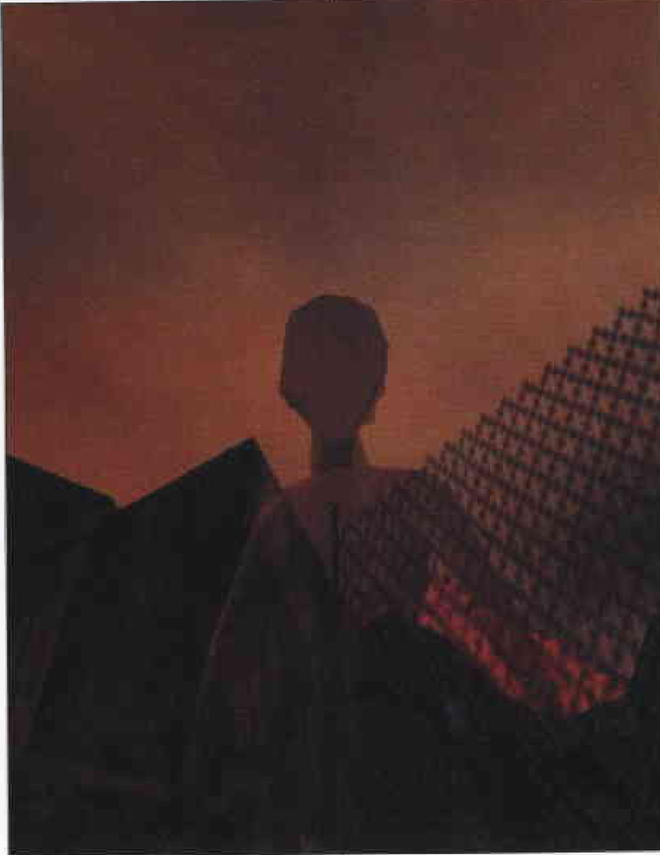
Konuşun, nereye koydunuz gizli nesneleri?

Büyük medipack: Bölüme başlar başlamaz, kendinizi aşağı kayarken bulacaksınız. Zıplayıp yan taraftaki kayaya tutunursanız kaymaktan kurtulursunuz.
Normal shotgun mermisi: İkinci odadaki zamanlı kazık tuzağına doğru kayarken okların soluna atlayın.
Normal shotgun mermisi ve küçük medipack: İlginç kamera açısıyla uçtuğunuz yere gidin. Mumyaların oradan sola gidin. Gizli odada olacaksınız.
Large medipack: Mumya odasına girdikten sonra buradan geniş bir mağara bölgesine çıkacaksınız. Burası özel bir oda. Mağara duvarını sola doğru takip edin ve basamakları bulun. Tırmanın ve yerde, solda bir delik arayın. Daha sonra buraya girin.
Shotgun mermisi: merdivenlerden yukarı çıkın. Yarı yolda sola doğru bir köprüye gidin. Yüksek bir yere kadar yolu takip edin ve aşağı düşün. Daha sonra geniş bir odaya geleceksiniz. Soldaki bölüme zıplayıp bulun.

Siz konuşur musunuz yoksa ben mi konuşturiim?

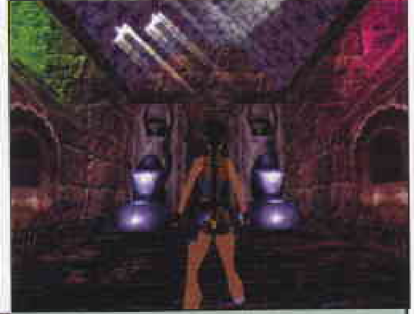
Shotgun ve iki normal shotgun mermi kartuşu: bölüme başlar başlamaz, solunuzdaki karanlık köşelere gidin ve küçük deliğe tırmanın.
İki normal shotgun mermi kartuşu, Uzi klipleri ve küçük medipack: Başlar başlamaz sağınızda da karanlık bir köşe var. Başladığınız yerdeki kayaların üzerine böylelikle çıkabilirsiniz.
Küçük medipak ve süper el bombaları: Cipteyken, karanlık ve bozuk mağaraya girin. Kazıklı bir çukurdan önceki bir rampaya geleceksiniz. Kazıkların üzerinden geçmeden önce cipi durdurup aşağıya inin. Eğilerek oradaki deliğe girin.

siniz ha? Yoldan aşağıya yürüyün ve Set' in ayağından yukarı çıkın. Ara sahneden sonra diğer odaya iki yoldan kanlar akmaya başladığını fark edeceksiniz. Kan nehirlerini takip edin. Diğer odada üç tabutun açılacak. Önünüzdeki ve solundakinin içinde mumyalar var. Solunuzdakinde ise medipack var. Lara' ya odanın ortasındaki heykeli, odanın kuzeybatısındaki kırmızı yuvarlağın üzerine doğru ittirin. Sağdaki kapı açılacak. Burada mumyayla uğraşmanız gerekli, üzgünüm. Öldürmeye çalışmayın(sebebini bir düşünün bakalım), sadece kaçın. Kapıdan geçip diğer koridora çıkın. Mağarada yürüyün ve köprüye ulaşın, odaya girin. Odanın sonundaki duvara tırmanın. Daha sonra odanın solundaki delikten aşağıya inin. Odanın batısındaki küplere tırmanın. Daha sonra bir dördüncü kübe zıplayacaksınız. Sonra solunuza dönün ve kazıkların üzerinden atlayarak beşinci kübe ulaşın, beşinci kübün üzerindeyken zıplayıp üzerinizdeki kübe tutunun. Buna ve ötekine tırmanın. Küçük koridora girin. Bu odadaki kolu çekin. Şimdi zıplama bulmacasını tekrarlayın. Açtığınız kapıya girebilmek için ana odanın kuzeyine gitmeniz gerekli. Holün sonuna kadar yürüyüp merdivenden tırmanın. Odadaki kolu çekin. Odanın Güneybatısındaki yola zıplayın ve devam edin. Ana odaya döner dönmez, yerdeki delikten aşağıya düşün. Ayağınızın ucunda bir yıldız anahtarı bulacaksınız. Alın ve merdivenlerden yukarıya çıkın. Sonra merdivene gelene kadar koridordan aşağı inin. Merdivene tırmanın. Batı' ya doğru bazı küpler göreceksiniz. Küplere tırmanın. Tırmandığınız kübün kenarına kadar gelin ve yukarı zıplayın. Arkasında kazıklar olan kübe tırmanın. Solunuzdaki kübe atlayın. Buradan Kuzey' deki çıkışa atlayın. Oyunu durdurun ve kendinize içecek bir şeyler alın.



Yuvarlanmaya hazır olduğunuzda duvardaki deliğe yaklaşın. Merdiveni kullanarak bu delikten aşağıya inin ve odaya girin. Bu inişin biraz uzun olacağını unutmayın. Yerde iki mumya olacak. Odanın iki tarafında iki kapı ve ortasında bir çubuk var. Lara' ya çubuğu çektirin(ve kötü düşüncelerinizi kendinize saklayın). Sahneden sonra bir kapı açılacak fakat mumyalar öpüüym abula şeklinde üzerinize gelmeye başlayacaklar. Hızlıca bu kapıdan girip sizin konforunuz düşünülerek oraya yerleştirilmiş olan merdivenden tırmanın. Yukarıya çıkar çıkmaz geri zıplayıp merdivenden kurtulun. Kuzey' e dönün ve sağ taraftaki kübe tırmanın. Sola dönüp diğer kübe tırmanın. Sağınızdaki anahtar deliğine Yıldız anahtarını yerleştirin. Güneydeki duvardan bir ip sarkacak. İpe zıplayın ve altın rengi koridorun girişine ulaşın. Orada, kaidesinden bokböceği tılsımını alın (yemin ederim Türkçe' si böyle) ve mağaraya geri dönün. Köprüyü geçin. Bu kez sola değil, doğu' ya gidin. Kocaman altın bir merdiven göreceksiniz. Merdiveni kullanarak yukarıdaki odaya girin. Bu odada, altın yılanı ve iki mumyayı göreceksiniz. E artık yılana ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuzdur herhalde. Ups; mumyalar canlandı ve kapı kapandı mı? Çabucak duvardaki deliğe girin. Tatlı dil yılanı deliğinden çıkarır: tatlı yılan da Lara' yı deliğe sokar. Peki tatlı Lara yılanı ne yapar? Kum tuzağına doğru kayın. Ulen göz göre göre kayıyosun ya, ne diyim ben sana şimdi yani. Ne biliyorsun benim doğru söylediğimi?(e biraz heyecan lazım tabi) Yükselen kumlar sizi tavandaki kazıklara geçirmeye çalışacak bu yüzden çok hızlı olmalısınız. Odanın soluna ulaşıp yukarıya tırmanmanız gerekli. Ma-





Sana söylüyorum be, nereye sakladın?

Büyük medipack: Bazı kötü adamların üzerinde yerler ve dev gümüş renkli heykellerin olduğu yerde, bir sonraki bölgeye gitmeden hemen önce sağda bir delik var. Buraya zıplayıp tutunacak ve eğilerek içeri gireceksiniz.

Küçük ve büyük medipack: kahverengi cipi kapıya gelene kadar takip edin. Kapının sağına bakın. Gizli bölgeyi buradan görebilirsiniz. Önce buraya sonra da buradaki kutunun üzerine tırmanın. Daha sonra aşağı düşüp yolu takip edin.

Normal el bombaları: kapıya kadar geldiğiniz zaman, duvarlarında hiyeroglifler olan bir tünele gireceksiniz. Bir de size doğru gelen kazıklar.

eceksiniz. Bir de size doğru gelen kazıklar. **Üçüncü kazığın düştüğü yerde tırmanılabilen bir duvar var. Buraya tırmanın.**

Geniş shotgun mermileri ve normal oklar: Bir önceki gizli yeri bulur bulmaz delikli delikli geniiiş bir yere çıkacaksınız. L şeklindeki çukuru bulun ve yavaşça aşağı inip sürünerek gizli yere gidin.

Hanimiş gizler, hı?

Normal / geniş shotgun mermileri, büyük medipack, Uzi clipleri, ve flareler: Başlama pozisyonunuzdan kum taşı istikametine yöneliniz efem. Ortasında bir dikilitaş olan kareye geleceksiniz. Soldaki ikinci kemere doğru gidin. Dar tünele kadar ilerleyin. Yarı dolu bir mezara geleceksiniz. İçerisindeki kap ve de kacakları vurarak çeşitli nesneleri alınız efem.

Flareler veiki Uzi clibi: Eğer, dikilitaştan kuzeye giderseniz, iki tarafında maymunlar olan geniş bir odaya gelirsiniz. Odanın solundaki duvara giderseniz tırmanacak bir yer bulabilirsiniz.

Uzi clipleri ve normal oklar: Dikilitaştan batıya doğru ilerleyip ana tapınağa gidin. Derin kare bir havuza düşene kadar da yürümeye devam edin. Havuzdan çıkın. İki kere ileri zıplayın. Bir kere sola zıplayın. Üç kere ters parende atın ve odada bir anahtar arayın. Sonra tekrar havuza girin. Tekrar çıkın. Tekrar girin. Neyse fazla uzatmayayım şakayı(ehi ehi), havuzun dibindeki kapıyı açın ve girin. İlk gördüğünüz hava boşluğuna çıkın, gerekenleri de alın.

Büyük medipack, zehirli oklar, geniş shotgun mermileri, ve Uzi clipleri:

En son havuzda kalmıştık ya hani; la oğlum kör müsün, bak iki cümle yukarda yazıyo işteee... Neyse, işte oradan yüzmeye devam et ve solda üçgen bir delik ara, bul, o delikten gir. Lan öyle delik diil olum yaw; ben sana ne diyim arkadaş? Yani ne desem az... Tam çözümün geriye kalanını beklerken biraz kendini eve kapat da ansiklopedi felan oku, ilim irfan öğren azıcık. Neyse hadi ben kaçtım. Gelecek ay görüşürüz. Bye&Smile...

ğarada yürüyün ve aşağıya kayın. Gergin mi hissediyorsunuz? Az kaldı az, bu bölüm bitiyor. Mağaranı tabanına kadar tekrar yürüyün. Altın anahtara giden ayak izlerinin oradaki koridora girin. Kumlu odadaki boşluğa altın yılanı yerleştirin. Bokböceği tılsımını da öteki boşluğa yerleştirin. Oda kumla dolacak ve yer yükselecek. Yukarı tırmanın ve bölümü bitirin. Oh be, güneş ışığı gördüğünüze hiç bu kadar sevinmiş miydiniz?

VALLEY OF THE KINGS

Arkanıza yaslanıp sahneyi seyrettikten sonra Lara' nın kontrolünü alıyorsunuz. Yedi adet dalkavuk gözüküyor, hepsini gebertin. Altıncısı, mavi cipe ait anahtarı düşürecek. Anahtarı alıp cipe binin. Sürücü koltuğuna kurulup cipi çalıştırın. Çalışan kahverengi cipi takip etmeye başlayın. Bu zorlu takip, bölümün sonuna kadar devam edecek. Kahverengi cipten el bombaları düşecek. Bazı dalkavuklar da yolunuza çıkacak. İki köprüden geçeceksiniz. Önce kısa, sonra uzun olanından. İkisini de başarıyla geçtiğiniz zaman bölüm bitiyor.

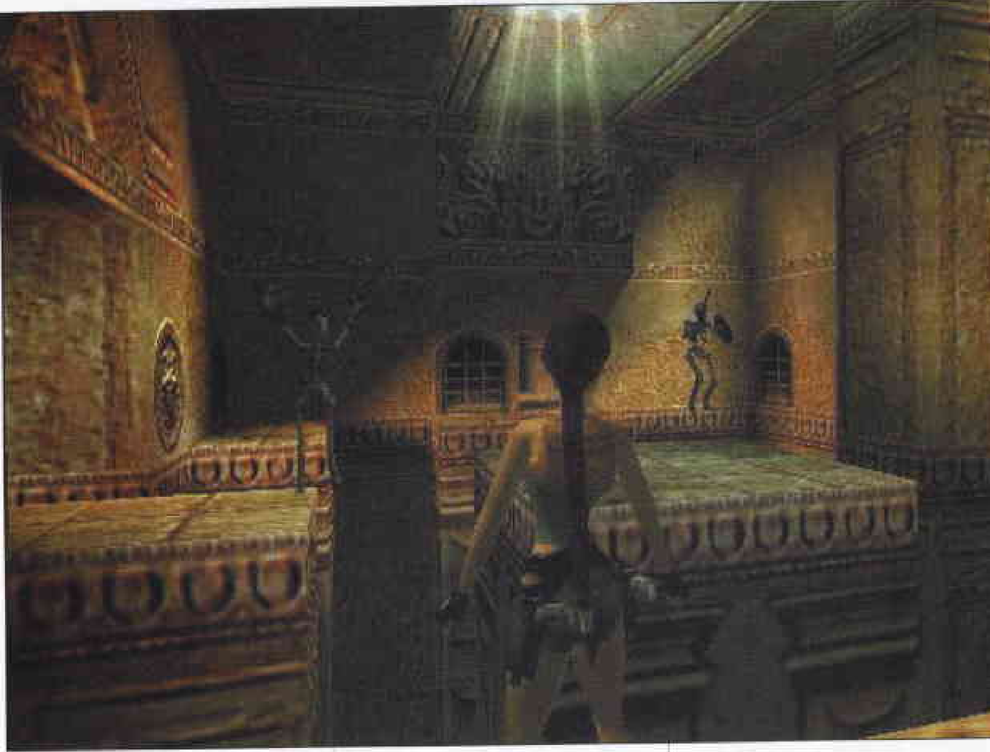
KV5

Bu bölümde Lara hala cipin



içinde olacak. Bir bayırdan aşağı direksiyon sallayacaksınız. Bir süre devam ettikten sonra kahverengi cipi önünüzde göreceksiniz. Yanına kadar sürün. Kahverengi cip tekrar harekete geçecek. Tekrar el bombaları havalarda uçuşmaya başlayacak. Cipi piramitten çıkarın ve önünüzdeki tünele girin. Burada bir bariyerin üzerindeki adamı fark edeceksiniz. Ayrıca iki de farklı yol göreceksiniz. Eğer sola gidecekseniz, bu adamla uğraşmanız gerekli. Eğer ben sağa giderim arkadaş diyorsanız cipi çukura düşürmemeye dikkat etmeniz gerekir. Diğer tünel ile devam edin. İki duvar arasından sola dönün. Sola dönmenin mümkün olduğu tek yer burası. Kahverengi cip, size engel olmak için daima sizden önce kapıdan geçecek. Burada da bir dalkavukla karşılaşacaksınız. Adamın altındaki platformun altından geçin. Böylece adam aşağıya düşer ve siz de onu sinek gibi ezebilirsiniz. Cipten dışarıya çıkın ve güneydeki platformun ikinci seviyesine tırmanın. Eğer dikkatle bakarsanız hemen hemen yarısında bir delik göreceksiniz. Bakmasanız da biz söylüyoruz zaten. Batıya dönün ve platformun sonuna kadar yürüyün. İlerleyin ve sağdaki deliği bulun. Buradan sola dönüp ipe tutunun. Güney platform' a atlayın. Doğuya dönüp yolunuzu kapatan kutuların üzerine tırmanın. Arkasında bir kol göreceksiniz. Zıplayıp bu kolu tutmalı ve açmalısınız. Bunu yapmanız kapıyı açacaktır. Cipinize geri dönün ve açılan kapıdan girin. Kaldırım taşına doğru sürün. Çok mu kolay geldi? Bu oyunda kolay diye bir olay söz konusu değil. Üç adet kazıklı top tavandan aşağıya düşecek ve sizi parçalamaya gelecek. Buradan kurtulur kurtulmaz karşınızdaki vadiye





doğru ilerleyin. Ortasında havuz olan odaya kadar devam edin. Sağınızda, size üzerine tırmanmanız için yalvaran bir taş var. Gelmişken tırmanın ve daha üzerindeki bölüme çıkın. Burada, kapıları açan iki delik var. Odalardan birisinde shotgun, diğerinde ise kavanozlardan birisi var. Alın, sahneye dikkat edin çünkü size gitmeniz gereken diğer odayı gösterecek. Merkeze geri dönün ve kuzeye doğru ilerleyip yukarı tırmanın. Sağdaki kolonlara doğru devam edin. Bu odanın sonuna geldiğinizde duvara tırmanın. Diğer taraftan aşağı düşün ve geniş odalara girmek için sola dönün. Önünüzde gri bir blok göreceksiniz. Buraya tırmanın. Burada tavana tutunup öteki tarafa geçin ve bırakın. Arkanızı dönüp bu duvarın ortasındaki bloğa tırmanın. Oradaki düğmeye basın ve odanın öteki tarafındaki kapıyı açın. diğer odadaki delikten girip anahtarı açın. Böylece açılan delikten kendinizi korkmadan aşağıya bırakın. Her ne kadar böyle bir hatunun kimin kollarına düşeceğini bilmeden aşağıya atlaması bana ters gelsede, sonuçta bu işin onun ekmek parası olduğunu unutmamak lazımdır derim.

MegaEmin
(megaemin@level.com.tr)

doğru sürün. Yoldaki tuzaklara dikkat etmeniz gerekli. Sonuna ulaştığınız zaman sol tarafta üzerinden sürebileceğiniz kayalar göreceksiniz. Kum tepelerinin kuzeyinde, üzerinden geçeceğiniz bir duvar olacak. Daha sonraki tepelerin ise batısında. Bir sonrakinde ise sütunlu platform göreceksiniz. Tepesinde de bir dalkavuk var. İki seçeneğiniz var; herifi düşürüp ezebilirsiniz veya es geçebilirsiniz. Sonuçta güneyde bir duvar göreceksiniz. Kum tepelerinin finalinde ise batıya giden bir tünel bulacaksınız. Bu tünele doğru sürün, içeri girin ve bir oh daha çekin.

Lara' nın doğruyu bulduğu an

Bu noktadan sonra, Lara dünyanın üzerine ne gibi bir tehlike saldığının farkına varmaya başlar (geri zekalı karı, anca anrıyon di mi). Vaziyeti daha iyi anlamak için bazı araştırmalar yapması gerekmektedir. Hikayenin bu kısmında, Lara Temple of Karnak' a(Karnak Tapınağı yani in Türkiş) varır. Bu arada Lara' nın eski bir arkadaşı olan Jean-Yves ile tanışacağız.

TEMPLE OF KARNAK

Almanız gereken iki kavanoz var. Birisi, bir sonraki bölüme giden girişin hemen yanında. Öteki ise Sacred Lake bölümünde. Batı' daki duvardan tırmanın. Aşağıya kayıp iki akrebi öldürün. Buradan batıdaki kapıya



PC-HILEKÂR

Dominion

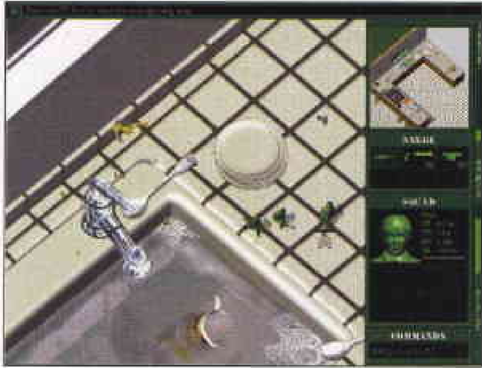
Bu oyunda verilen hile kodlarını kullanabilmek için öncelikle oyun esnasında Enter tuşuna basın, açılan komut satırından istediğinizi kodu girin ve sonra tekrar Enter tuşuna basın.



TILT: 99999 dolar verir, istediğiniz kadar tekrarlayabilirsiniz.
SETI: Radarları kapatır.
LUSHEE: Bol kaynak verir.
INFRARED: Tüm haritayı görebilmenizi sağlar.
COMBUSTION: Etraftaki tüm düşmanları öldürür.
ZIPPER: Bina ve birim üretimini hızlandırır.

Army Men: Toys in Space

Bu oyunda aşağıda verilen hilelerden faydalanabilmek için Backspace tuşuna basın ve açılan komut satırından önce ana kodu girerek hile modunu açın. Daha sonra yine aynı şekilde diğer kodları kullanabilirsiniz, ünlem işaretlerini dahil etmeyi unutmayın.



"!throw me a frickin bone here: Hile moduna girmek için gereken ana açılış kodu.
!captain scarlet: Ölümsüzlük verir.
!full monty: Ölümsüzlük ve envanter malzemelerini verir.
!stay frosty: Çavuşa bir korunma kalkanı verir.
!henry: 30 adet böcek ilacı verir.
!harsh language: 20 adet sineklik verir.
!here's a lockpick...: Sınırsız napalm yakıtı verir.
!mib: Çavuşa bir laser tüfeği verir.
!this one goes to eleven: 3 adet napalm atış hakkı verir.
!scotty: Destek için 3 adet SpaceMen verir.
!hey stifler: Sınırsız miktarda yapışkan verir.
!one time...: 3 Baseball verir.
!spiny norman: 3 adet HammerMine verir.
!pump me up: Çavuşa Steroid Boost verir.
!roody-pooh: Sınırsız hava saldırısı verir.
!the meek: Görevi kaybetmenizi sağlar.
!cut to the chase: Görevi kazanmanızı sağlar.
!halloween: Düşmanları zombilere dönüştürür.
!florence: Sınırsız medikit verir.
!johnny ricco: 3 Paratrooper verir.
!peep show: 3 Recon verir.
!yippee!!!: Bir suikast tüfeği verir.
!penny: Sınırsız M80 verir.
!i got two words for ya...: Mayın tarama cihazı verir.
!there is no spoon: Haritada üşmanların yerini gösterir.
!hello neo: Ağır laser topu verir.

Urban Assault



Bu oyunda son derece etkili bir silahı olan gizli bir araç mevcut, bu araca ulaşabilmek için oyun esnasında SHIFT tuşunu basılı tutarak "SWEAPON" kodunu girin.

Delta Force 2

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle " ` " tuşuna basarak (Türkçe klavyelerde Ö olabilir) komut satırını açın, buradan hile kodunu girin ve Enter tuşuna basın.



Thetrooper – Ölümsüzlük verir.
Sunandsteel – Cephanenizi tekrar doldurur.
Diewithyourbootson – Sınırsız cephane verir.
Stilllife – Görünmez olmanızı sağlar.
Revelations – 8 atışlık topçu desteği sağlar.

Urban Chaos



Bu oyunda aşağıda verilen hile kodlarını kullanabilmek için DEBUG moduna geçmeniz gerekli, bunun için F9 tuşuna basarak komut satırını açın ve oradan gereken kodu girdiken sonra ENTER tuşuna basın. Sonra diğer kodları aynı şekilde girerek kullanabilirsiniz.

BANGUNSNOTGAMES: Debug modunu açar ve ölümsüzlük verir.
BOO: Bir dizi patlama yaratır.
DARCI: D'arci olarak oynamanıza izin verir.
ROPER: Roper olarak oynamanıza izin verir.
FADE #: Oyundaki sis seviyesini ayarlamanıza imkan verir, # olarak bir değer girmelisiniz.
WORLD: Müziği değiştirmenize izin verir.
WIN: Bölümü geçmenize izin verir.
LOSE: Bölümü başarısızitirmenize sebep olur.
Ayrıca şu tuşlara basarak belirtilen etkileri yaratabilirisiniz:
E - Rastgele bir araç yaratır.
/ - Görünmez olmanızı sağlar.
F12 - Oyun silahlarını yaratır.
F3 - Oyundan çıkarsınız.

Slave Zero

Oyun esnasında "T" tuşuna basarak komut satırını açın ve aşağıdaki kodlardan herhangi birini girin, sonra da Enter tuşuna basın.

/goodies – Silahlarınızı güçlendirir.
/i win – Görevi başarıyla bitirmenizi sağlar.
/big ass – Oyundan çıkmanızı sağlar.
/weezie – Düşmanlar sizi görmezden gelirler.



Septerra Core

Bu oyunun hilelerini yapmak için biraz şans bol miktarda da beceri gerekiyor. Hileleri girmak için önce [F12]'ye basın. Bazı hileleri önceden yapmazsanız, bazı diğer hileler çalışmayacaktır veya önceden hangi hilelerin girildiğine göre farklı şekillerde çalışacaktır. Aşağıda hilelerin listesini ve hangilerinin önce girilmesi gerektiğini yazdık. Denemesi bedava.



Önce girilmesi gereken hile: "imarealweenie"

Bu hileyi girdikten sonra..............

???	**Konuşma yazılarını kaldırır.**
fps	**Oyunun hızını gösterir**
mapmaker	**Bulunduğunuz haritayı BMP dosyası halinde kaydeder.**

Oyunda girebileceğiniz daha onlarca kod var, ama hepsinin çalışması için doğru sırada girmiş olmanız lazım. Diğer kodları aşağıda sıraladık, ama hangi sırayla girildiklerini bulabilecek misiniz bakalım? Alın size oyun içinde oyun!

wtfwwt	**siskel**	**score**
bgiob	**coeffs**	**spell**
perception	**isteal**	**blind**
lallignore	**msteal**	**gimme**
recovery	**points**	**maxhp**
strength	**psyche**	**tmtwotfobiwan**
vitality	**scroll**	**level**
addstuff	**seeall**	**path**
agility	**varset**	**gods**
imaweenie	**astat**	**call**
babylon	**mheal**	**core**
observe	**rects**	**lall**
vampire	**rcore**	**heal**
enemies	**rstat**	**hdm**
english	**snorm**	**hit**
german	**sfast**	**run**
dumpgv	**sslow**	**sdm**

Crusaders of Might & Magic

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle ENTER tuşuna basarak komut satırını açın, sonra istediğiniz kodu girin ve tekrar ENTER tuşuna basın.

-EMBIGGENME: Ölümsüz olmanızı sağlar.
-CRAZYGUY: Tüm büyüleri verir ve mananızı doldurur.
-WHOAH: Uçmanızı sağlar, hızı ayarlamak için Mouse tuşlarını kullanın.
-UBERLOAD: Rasgele bir bölüme geçmenizi sağlar.
-SHOWFPS: FPS sayacını açar.
-3DNOW!: AMD işlemcilerin 3DNow! komut seti için oyun desteğini açar.



Tomb Raider 4

Geçen ay verdiğimiz bölüm geçme hilesinin çalışmadığından yakınanlardan birçok şikayet aldık. Ve hemen akabinde sorunun ne olabileceğine dair araştırmalara başladık. Hile bizde gayet normal çalışıyordu çünkü. Ve sonunda, hilenin çalışmamasının sebebinin, hileyi yaptığınız sırada tam kuzeye bakıyor olmamaktan kaynaklandığını bulduk. Hilenin çalışması için %100 kuzeye bakıyor olmanız lazım. Bu kesinliği sağlamak için yüzünüzü kuzeye döndüğünüzde tutunarak tırmanabileceğiniz bir blok bulun ve tırmanın. Bunu yaptıktan sonra envantere girecek olursanız, pusulanın saydamlaştığını göreceksiniz. Bunu sağladığınızda aşağıdaki hileleri uygulayabilirsiniz. (Kuzeye bakma hilesi Playstation için de geçerlidir)



Bölüm Geçme

Tam olarak kuzeye baktığınızdan eminseniz, envanter ekranına girip LOAD seçeneğinin üzerine gelin. H, E, L, P tuşlarına aynı anda basıp bir süre basılı tutun. Envanterden çıktığınızda, bir sonraki bölüme geçeceksiniz.

Sonsuz Eşya

KUZEYE TAM OLARAK BAKIN ve envantere girin. Küçük sağlık çantasının üzerine gelin ve G, U, N, S tuşlarına bir süre basılı tutup bırakın.

Tüm Silahlar

Sonsuz eşya hilesini yaptıktan sonra, envanterden çıkıp tekrar girin. Büyük sağlık çantasının üzerine gelin ve W, E, A, P, O, N, S tuşlarına aynı anda basın (artık nasıl yaparsınız, protez el mi taktırırsınız orasını bilemem).



PLAYSTATION-HILEKÂR

LUNAR: Silver Story Complete

Bütün videolar

"The Making Of Lunar: Silver Star Story Complete" diskini takın. Oyunun yapımıyla ilgili video başlayınca Yukarı, Aşağı, Sol, Dağ, Üçgen, Start'a basın. Bunu yaptıktan sonra oyun disklerinden birisini takarsanız, o CD'deki bütün videoları görebilirsiniz.



Chira's Tail'i bulmak

En azından yirmi tane Ice Mongrels'i Trial Cave'e kaçmalarından önce öldürün. Bu çarpışmadan sonra Chira's Tail'I bulacaksınız (Defense +2, Agility +10.)

V RALLY 2

Bütün arabalar ve yarışlar

L1, R1, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, X, X + Select tuşlarına Game Progress ekranında basın. Gizli arabaların bulunduğu karelerin üzerine gelip X'e bastığınızda arabaların ve yarışların açıldığını göreceksiniz.

+2, Agility +10.)



EVIL ZONE

Sunum modu
Oyunu tek kişilik modda bitirin

Galeri Modu
Oyunu Story modunda bitirin

Tebrik Modu
Bütün oyun modlarını bütün karakterlerle bitirin (oha!)

Bonus bölüm ve Boss olarak dövüşmek
Story Modu en az üç farklı karakterle bitirin.



VIGILANTE 8 Second Impact

Options ekranında "Game Status"ın üzerine gelip L1 + R1'e basın sonra şunları yazın

BLAST_FIRE — **Süper füzeler**
GO_RAMMING — **Daha ağır arabalar**



Coolboarders 4

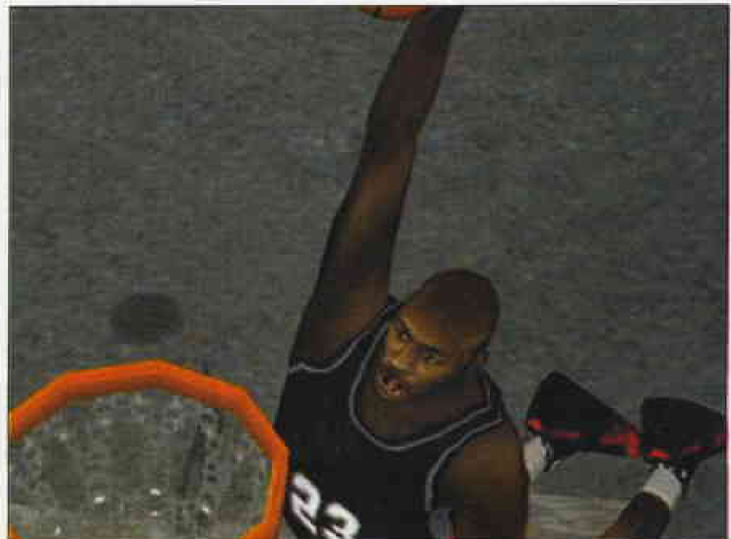


İsminizi yazdığını yere aşağıdakileri yazın. Eğer doğru yazarsanız "Hey, no cheating" diye bir ses duyacaksınız.

Bütün dağlar için "ICHEAT"
Bütün Special Event'lar için "IMSPECIAL"

NBA 2000

Michael Jordan: Michael Jordan'ı superstar modda one on one yenebilirseniz, takım havuzuna katılacaktır.
Isaiah Thomas: Superstar modda oynadığınız herhangi bir maçta rakipten 15 top çalabilirseniz, takım havuzuna katılacaktır.
Richard Guerin: 3 sayılık yarışmasını Rookie Modda yenebilirseniz, takım havuzuna katılacaktır.



R-Types

Bölüm seçimi
Açılış ekranındaki R-Type veya R-Type II seçiminde on kere L2'ye on kere R2'ye basın. ten times at either the R-Type or R-Type II option at the title screen. Oyun sırasında Start'a basarsanız istediğiniz bölümü seçebilir veya istediğiniz videoyu seyredebilirsiniz.

Daha yavaş gemi
Oyunu durdurun, ardından L2'ye basılı tutup Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Sol ve X'e basın.

Daha hızlı gemi
Oyunu dondurun, ardından L2'ye basılı tutup Sağ, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Sol ve Daire'ye basın.

Tüm silahlar
R Type veya R Type II oynarken Start'a basıp oyunu dondurun. L2'ye basılı tutarak Sağ, Yukarı, Sol, Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ'a basıp, ardından istediğiniz silaha göre şu tuşlardan birisine basın: Üçgen, kare, X, Daire veya R1



Extra kredi
Herhangi bir R-Type oyununun açılış ekranında sürekli Select'e basın ve 99 kredi kazanın.

RAINBOW SIX

Tüm haritaları göster
Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve X, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Daire ve X'e basın.

Son Videoyu göster
Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Kare, Üçgen, Kare, Kare, Daire, Daire, X ve Üçgen'e basın.

Herkesin sağlığını iyileştir
Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Üçgen, Üçgen, X, Daire, Daire, X, Kare, Kare'ye basın.



Ölümsüz rehineler
Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Daire, Daire, Kare, Üçgen, X, Üçgen, X, Daire'ye basın.

Kilitli kapıları aç
Ana ekran veya Pause ekranında, L1'e basılı tutun ve Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, X, Daire, Kare ve Üçgen'e basın.

Civilization 2

Extra para
Herhangi bir kasabanıza "_CasH" ismini verin (büyük H yazmak için R1'e basılı tutun)

Bütün teknolojiler
Irkınızı seçerken, Romalıların üstüne gelin ve Daire, Üçgen, R1, R2, L1, L2, L2, L1, R1, R1, R1 tuşlarına basın.



Clock Tower 2: The Struggle Within

Extra Mode
Menülerden birindeki "???" seçeneğine girmek için, oyunu "A" alarak bitirin. Böylece yeni bir seçenek olan "Extra Mode" açılacak ve "Time Attack", "Score Attack" gibi yeni oyunları oynayabileceksiniz.

Sound Test
Açılış ekranında Sol, Daire, Aşağı, Üçgen, Sağ, Kare, Yukarı, X, L1, R2, L2, R1 + Start tuşlarına basın. "Sound Test" seçeneği "Option Mode"un altında açılacak.

Sonsuz Power büyüsü
Açılış ekranında L1 + L2 + R1 + R2 tuşlarına basılı tutun ve oyunu başlatın.

Karakter biyografilerini görmek için
Toplam onüç tane olan bitişleri de açın daha sonra "Pamphlet" moda girin. Yeni bir "Guide" seçeneği ile oyundaki bütün karakterler hakkında detaylı bilgileri görebileceksiniz.

Okul üniformasını giy
Açılış ekranında L1 + R2 + Select + Üçgen tuşlarına basılı tutarken oyunu başlatın



Courier Crisis



Trafiği kapatmak için
Oyun sırasında L1 + L2 veya R1 + R2 tuşlarına basın.

Bonus bölüm
Bölge seçimi ekranında L1 + R2 tuşlarına basın.

Bonus müzik
Oyun sırasında R1, Üçgen, R1, L1, Daire, X, R2, L2, Kare tuşlarına basarsanız, üç yeni şarkıyı oyun sırasında dinleyebilirsiniz. R1, Üçgen, R1, L1, Daire, X, R2, L2, Sağ tuşlarına basarsanız da bir dördüncü şarkı açılır.

Free Modu

Bölüm Şifreleri	**06 – flclficcil**	**12 – gflcifckij**
01 – eflcifcgkj	**07 – fpclfiocjl**	**13 – ffclfigccj**
02 – iflcifccki	**08 – fdclfikcjl**	**14 – fjclficcij**
03 – mflcifcokj	**09 – kflcifcgii**	**15 – fnclfiocjj**
04 – aflcifckkj	**10 – oflcifccii**	
05 – fhclfigcjl	**11 – cflcifcoij**	

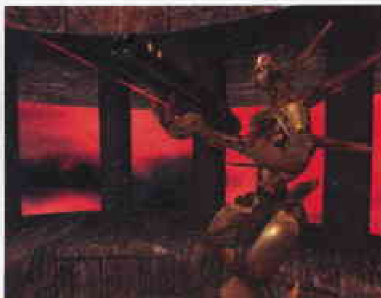
Şifre olarak HANOILBKJO girin.
Zaskar olarak oynamak için
Load/Save ekranında FDFKFKHCJK şifresini girin.
Pantera olarak oynamak için
Load/Save ekranında KFKFKFOEKJ şifresini girin.
Gorilla olarak oynamak için
SAVAGEAPES şifresini girin.
Alien olarak oynamak için
XFIFTYONEX şifresini girin.
Balık olarak oynamak için
FINALSDFIN şifresini girin
STS-1 bisikleti için
IFKFKFKGKJ şifresini girin.

ONLINE GAMING

Bu ay Online Gaming köşemizde Türkiye'deki Internet altyapısında güvenli ve hızlı bir şekilde oyun oynayabileceğiniz oyun sunucularını inceledik.

Yepyeni Level 'da yeni bir Online Gaming köşesinden merhaba. Girdiğimiz bin yılın başlarında oyun firmaları da bombalarını patlatmak üzereler, bizde yakında bunlardan nasibimizi alacağız, hele artık yeni oyunların multiplayer desteksiz çıkmayacağı ve bunların büyük bir çoğunluğu içinde oyun sunucuları açılacağını hesaplarsak geriye tek bir sorunumuz kalacak, bu oyun sunucularının yavaş yavaş artık ülkemizde de açılması ve sadece sınırlı birkaç oyun yerine yurtdışında olduğu gibi her türden oyuna destek vermeleri konusu. Bunun da zamanda üstesinden geleceğini ve bizimde sizleri OLG konusunda daha geniş ufuklarda yolculuklara çıkartabileceğimize inanıyorum.

Bu ay ve yerimiz yetmezse gelecek ay Quake III Arena için Türkiye 'de ilk ve en geniş çaplı Full Featured Multiplayer Guide vereceğiz, yani Q3A için daha önce tecrübeniz olmasa da tam olarak multiplayer nasıl oynanır, yabancı oyun sunucularına nasıl bağlanılır, neler gereklidir, ülkemizdeki sunucularda neler yapılabilinir, kendiniz nasıl basit bir sunucu açabilirsiniz, diğer arkadaşlarınız size nasıl bağlanabilir, halihazırdaki bazı oyun modları nasıl yüklenir, nereden temin edilir vb. diğer alakalı konularla beraber, bu işlemlerde size yardımcı olacak bazı yardımcı programları ve Internet Web sayfalarını tanıtacağım. Q3A ana konusu ile birlikte olarak OLG bir bütün olduğundan ve oyunları birbirinden tam olarak ayıramayacağımızdan zaman zaman eskilere dönmemiz de gerekebilir, örneğin nostalji olması açısından Q1 ve Q2 haritaları ve modları veya skin vb. materyaller Q3 'e uyarlanmış olabilir, karşımıza çıktıkça değineceğiz.



Başlamadan önce bir konunun altını tekrar çizmek istiyorum; Korsan oyun piyasasının hakim olduğu ülkemizde ne yazık ki halen $30-$40 civarlarında yasal olarak satılan oyunların kötü ve eksik kopyalarını, 2 milyon TL civarına satılması bu işin tek taraflı karşılığı alındığının tartışmasız kanıtı, fakat artık bu durum pek OLG dünyasında işlemeyecek gibi çünkü son çıkan bazı multiplayer destekli oyunları (ki buna Q3A 'da dahil) ancak orjinal olması durumunda oyun sunucularında oynayabiliyorsunuz. Kısacası elinizdeki oyunun orjinal olmasına dikkat edin aksi taktirde hiçbir şahıs başınıza ne geleceğini kestiremez, burada verilen ipuçları, bağlantı şekilleri vs. çalışmayabilir ve bizde bu konuda hiçbir sorumluluk kabul etmiyoruz haliyle. Şimdi gelelim sadede ve ilk önce ayarlardan başlayarak konuyu günışığına kavuşturmaya.

AYARLAR

DEDICATED SERVER NEDİR?:

Dedicated Server, diğer oyuncuların sunucu olarak ayarlanan bilgisayara bağlanmalarını sağlayan küçük bir programdır. Bu sayede sunucu olarak seçilen makinanın yöneticisi (siz veya arkadaşınız olabilir) oyun ile ilgili detaylı ayarlar yapabilir. Örneğin oynanacak haritaların sıralarını belirler, nesnelerin Respawn ve oyunun zamanlamaları, silahlar vb. çeşitli ayarlar onun hakimiyetindedir. Fakat D.S. yapılmış bilgisayarın sahibi eğer sadece D.S. çalışıyorsa kendi makinesinde oyun oynayamaz, yani sunucu sadece oyunu çalıştırmak için görevlidir, aynı zamanda oyun oynayamazsınız. Başlatmak içinse ilk önce D.S. ayarları yapılmalı sonra kendi sunucusuna Q3A'yı çalıştırarak bağlanmalı ve bu şekilde oynamalıdır.

Acemiler için; oyun içinde Server Setup menüsünden Multiplayer Game ve oradan Create 'i seçin. Sonra oynayacağınız platforma göre LAN veya Internet seçeneklerinden birini seçin. Buradaki oyun ayarlarını kolaylıkla istediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz.

Kaydettiğiniz bu ayarları her seferinde tekrar yapmamak için oyunu aşağıdaki komut ile yükleyebilirsiniz...

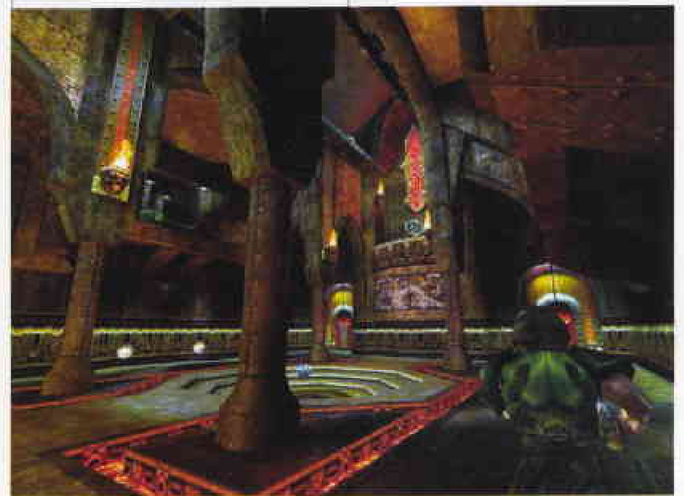
```
quake3.exe +set dedicated 2 +exec server.cfg
```

+set dedicated 2'nin anlamı bilgisayarı D.S. olarak ayarlamak içindir. Internet için 2, LAN için 1 kullanılır.

+exec server.cfg ise daha önceden ayarladığınız sunucu ayar dosyasini yükler.

Aşağıda bulunan örnek server.cfg dosyası ayarlarını deneyebilirsiniz.

```
g_gametype 0
sv_maxclients 16
g_warmup 10
set map1 "map q3test1;set nextmap vstr map2"
set map2 "map q3test2;set nextmap vstr map3"
set map3 "map q3tourney;set nextmap vstr map1"
vstr map1
```



Anlamları...

g_gametype 0 : Sunucuda klasik Deathmatch olan "Free for All" modunda oyun oynanmasını sağlar. 0 opsiyonu yerine 1 yazarsanız Tournament modunda (1on1), 2 yazarsanız Teamplay Deathmatch modunda oynarsınız.

sv_maxclients 16 : Sunucuya en fazla 16 oyuncunun bağlanabileceğini söyler (16 yerine istediğiniz miktarı girebilirsiniz).

g_warmup 10 : Oyuncuların oyuna başlamadan önce ısınmalarını sağlayan hazırlık süresi, örnekte 10 sn. süresince oyuncular istedikleri gibi hareket ederler.

set map1 "map q3test1;set nextmap vstr map2" :İlk harita olarak "q3test1.bsp" belirler.

set map2 "map q3test2;set nextmap vstr map3" İkinci harite olarak "q3test2.bsp" belirler.

set map3 "map q3tourney;set nextmap vstr map1"Üçüncü harita olarak"q3tourney.bsp" belirler.

vstr map1 :Sunucunun bu haritalar sonunda tekrar ilk haritadan başlamasını sağlar.

Sunucuda Tournament Mode oynamak için gerekli haritayı "q3tourney.bsp" aşağıdaki şekilde ayarlıyoruz.

quake3.exe +set dedicated 2 +set zone tournaments +set g_gametype 1 +map q3tourney

+set zone tournaments :

Oyun kurallarını Tournament moduna ayarlar

+map q3tourney : Q3Tourney haritasını yükler.

İleri düzey sunucu ayarları

sv_MaxRate :

Eğer sunucu üzerindeki bağlantının bant genişliğinizi sınırlamak istiyorsanız, bu komutu kullanabilirsiniz, eğer bant genişliği sorunu yoksa varsayılan değer 0 olmalıdır.

sv_PrivatePassword :

Oyuncuların sunucuya istediğiniz bir şifre ile bağlanmasını sağlar bu sayede, istemediğiniz kimseler bağlanamaz. Aşağıdaki komutla beraber kullanılmalıdır.

sv_PrivateClients :

Yukarıdaki şifreleme komutu ile korunan sunucuya bağlanabilecek maksimum oyuncu sayısını belirler. Eğer sunucunuz sadece şifreli olacaksa sv_MaxClients 0 ve sv_PrivateClients 5 (değişebilir, örneğin max 5 kişi) yapmalısınız.

sv_ReconnectLimit : Oyuncunun en fazla yapabileceği reconnect sayısını belirler.

sv_AllowDownload : Eğer 1 yapılırsa oyuncular sunucuya bağlandıklarında kendilerinde olmayan dataları otomatik indirebilirler.

g_SynchronousClients : 1 yapılırsa oyuncular demo alabılır ama bu sunucunun yavaşlamasına neden olur.

sv_timeout : Oyuncunun kopma vb. gibi durumlarında sunucu tarafından maksimum tutulma süresi (saniye olarak)

Öncelikle Bilmeniz Gerekenler

Bilmeniz gereken şey, konsol satırına gerekli komutları yazarak istediğiniz türde bir oyun başlatıp, açık olan bir oyuna dahil olabilirsiniz. Bu bakımdan, Quake 3 oynamak için bilmeniz gereken komut satırlarını aşağıda sıraladık

Yeni bir sunucu açmak: Bir network oyunu başlatmak için ana menüden Start Network Game'i seçin ve daha sonra, LAN veya Internet olarak, oynayacağınız platformu belirtin. İkinci ekranda bulunan opsiyonlardan;

Start : Geçerli ayarlar ile oyunu başlatır.

Map : Harita listesinin bulunduğu Quake3/Baseq3/Maps dizinine erişimi sağlar.

Dedicated : Dedicated LAN veya Dedicated Internet şeklinde ayarlamanızı sağlar.

Time Limit : Buraya 0'dan fazla bir değer verilirse eğer oyun Fraglimit'e ulaşmadığı taktirde (şayet belirtilmişse) zaman sınırı nedeniyle biter.

Frag Limit : Buraya 0'dan fazla bir değer verilirse eğer oyun Timelimit'e ulaşmadığı taktirde (şayet belirtilmişse) frag (vuruş sayısı) sınırı nedeniyle biter.

Max Players : Oyunda bulunabilecek en fazla oyuncu sayısını belirler.

Hostname: Sunucunuza vereceğiniz isimi belirler.

Açık bir Multiplayer oyuna katılmak için: Multiplayer oyuna katılabilmek için birkaç yöntem vardır, bunlardan birisi manuel olarak bağlantı sağlamak. Bu yöntemle bağlanmak istediğiniz Quake 3 Arena sunucusunun veya başka bir arkadaşınızın açmış olduğu sunucunun IP adresini girerek doğrudan bağlantı sağlayabilirsiniz. Q3A yı çalıştırın ve tilde tuşuna (~) basaran konsolu aşağı indirin.

connect xxx.xxx.xxx.xxx (IP numarası) yazarak bağlantıya geçebilirsiniz

Diğer bir yöntem ise sunucu tarayıcı dediğimiz özel yazılmış programlardır bunlarla ilgili detaylı bilgiyi ve tanıtımlarını yakında vereceğiz

Yeni bir Deathmatch Sunucusu açmak için: Quake ve Quake II ile hemen hemen aynı şekilde açılıyor, tek farkı sunucu sahibi Free For All Deathmatch game veya Team Deatchmatch game açabiliyor.



quake3.exe +set g_gametype 0 +map q3tourney

Takım oyununa girmek: Takım oyunu farklı oyuncuların karşılıklı takımlar kurarak maç yapmalarıdır. Bir takım kurmak için önce sunucu sahibi, sunucuyu başlatıp teamflags 1 yazmalıdır.

Diğer takım oyuncuları aşağıdaki ilgili komutları yazarak istedikleri takıma katılabilirler.

team red – kırmızı takıma katılır.

team free – serbest takıma katılır.

team blue – mavi takıma katılır.

team spectator – spectator (izleyici) olur

F1 tuşuna basarak skor tablosu görüntülenebilir. Skorunuz rakip takımdan birisini vurduğunuzda +1 artar, kendi takımınızdan birisini vurduğunuzda ise –1 azalacaktır.

Diğer oyuncularla konuşmak için: T tuşuna basıp mesajınızı yazarak Enter tuşuna basmalısınız, konsolu indirip (~) direk buraya da yazabilirsiniz.

Oyun Sunucularının Durumu

Ülkemizdeki oyun sunucuların durumunu Türk Quake II camiasında bilinen isimlere sorduk ve fikirlerini aldık bakalım kim neler demiş bu konu hakkında ..

Level : Ülkemizdeki Multiplayer oyun piyasasının geleceğini nasıl değerlendiriyorsunuz? Sizce neler yapılmalı, neler eksik ve mevcut oyun sunucularından memnun musunuz?

Woodoo [Brs] : Gelecekte umarım herşey daha iyi olacak. ISS'lerin yapabilecegi çok fazla birşey yok bu konuda yeterince özen gösterdiklerine inanıyorum şu an için, ama ülkemizdeki Internet ile ilgili sorunlardan o taraf da payını alıyor.

Blue-NRK : Daha fazla ilgiye ve yatırıma ihtiyac olduğunu düşünüyorum.Internet üzerinde olayın gelişmesi için daha hızlı bağlantılara ve daha kaliteli sunuculara ihtiyaç var. Sosyal yaşamda ise özellikle kafelerin konuya daha fazla önem vermeleri gerekiyor ancak bugüne kadar yeterli ilginin gösterilmediği bir gerçek. Ben bu konuda uzun bır süredir büyük bir potansiyelin toplandığını biliyorum ve yakın bır süre içinde daha çok ilginin gösterileceğini umut ediyorum.

[fp]Ca$ho : Oyun sunucularımızdaki zihniyet komple değiştirilmeli. Hiçbir kritere dayanmıyor. Mesela server'ın kendi şifresiyle giriyorum lag var; başka bir accountla 130 ping civarı.Yani bence bu şekilde fazla uzağa gidemeyiz.

Cavalier[N/A] : OLG konusun-

da yurtiçindeki ISS'lerin son günlerde potansiyeli farketmeleri dolayısıyla son 1 yılda epey yol alınmış durumda. Ancak gerek Türkiye'deki iletişim ağı altyapısı, gerekse birkaç ISS hariç donanım konusunda günü yakalama kaygısı yada yatırım eksikliği dolayısıyla yurtdışına oranla henüz emekleme çağında olduğu su götürmez. Bunun yanında ISS'lerin bu hizmetinden faydalanan kullanıcıların da amaca uygun bir kullanım sergiledikleri tartışılır. Türkiyede OLG hizmeti veren ISS lerin oyun serverlarını aktif duruma geçirdikten sonra bunların tanıtımı ve kullanımı konusunda yapacakları reklamların, yol göstermelerin daha yeterli düzeye çekilmesi gerektiğini düşünüyorum. OLG hizmeti veren ISS'lerin kendi aralarında koordinasyonun sağlanmalıdır. Dolayısı ile gerçekleşecek aktivitelerin daha geniş ölçekli ve daha profesyonelce olabilmesi ISS lerin atacakları adımlarla orantılı olacaktır.Bu konuda hiçbir ISS nin bir diğeri ile ilişkisi olmadığı gibi, birbirlerini rakip olarak görmeleri,gerekli gelişmelerin uzun bir zamana yayılmasına sebep olacaktır. Şimdi akla şu soru gelecek tabi : " Rekabet kaliteyi getirmez mi? ". Evet bu mümkün. Ancak; Türkiye'deki ISS lerin bu konuda detaylı araştırma yapıp " bu konu gerçekten ihtiyaçtır " tespiti ile hareket etmeyip, şu anki oyun serverlarının daha çok kişisel çabalarla hayata geçirilmiş olması, bunun yanında ISS'lerin yalnızca satış amacını taşımaları, sağlıklı bir rekabet ortamı oluşmasını engelliyor. Gelecekte yalnızca OLG konusunda hizmet veren kuruluşların ve organizasyonların yurdumuzda da hayata geçirileceği



görüşündeyim. Ancak ISS lerin bu konuya eğilmelerinin uzunca bir zaman aldığı düşünülürse bunun da gerçekleşmesi için daha çok yolumuz olduğu gözler önüne serilmiş olur.

Wisdom-NRK : Türkiye'de Online Gaming hala çok zayıf. Evet, iki sene öncesine göre şu anda kat kat iyi, ama yine de yeterli değil. Bunun en büyük sebeplerinden biri de Online Gaming'in yeterince cazip bir şekilde insanlara tanıtılamamış olması. Bir diğer sebebi de hepimizin bildiği gibi ülkemizde Online Gaming sunucuları olan çok sayıda ISS'nin bulunmaması. Türkiye'de gerçekten çok çok iyi Online Gaming oyuncuları var. Ancak teknik olanakların kısıtlı olması yüzünden önleri kapanıyor. Bu konuda neler yapılabileceği şu ana kadar





yazdıklarımdan zaten çıkarılabilir. Oyun dergileri bu konunun üzerine daha fazla eğilmeli, belki çeşitli organizasyonlar kurulmalı ve sponsorlar bulunarak tanıtım yapılmalı, fuarlar gibi aktivitelerde daha etkin olunmalı ve ISS'lere Online Gaming sayesinde abone sayılarının nasıl artabileceği gerçekçi bir şekilde anlatılarak onların yeni sunucular açmaları sağlanmalıdır. NRK Clan'ı olarak yeni sunucular konusunda yakında sizlere bir sürprizimiz olabilir.

Gargadar: İyi yolda olduğumuzu düşünüyorum.Bence sorunlar Internet bağlantılarımızın kötü olmasından kaynaklanıyor.Yeni bağlantı sistemleri yaygınlaştıkça (kablo net gibi) sorunlar aşılır gibi geliyor bana. Oyun serverlarından elbette memnunum (sadece Sanane de oynarım). Amatörce açılan bir Quake2 sunucusundan bu hale gelinmesi bana umut veriyor.

[fp]TANZIMO : Kullanıcıların, Multiplayer oyunları makul düzeydeki bir akıcılıkta oynamak için belirli ISS 'lerin accountlarını satın almak zorunda bırakılmayacakları bir zihniyete eriştiğimizde herhalde herşey daha kolay olacak. Ayrıca kablo modem ile Internet hizmetinin hızlı ama düzgün bir şekilde hizmete sokulup yaygınlaştırılması ve fiyatlarının da ev kullanıcıları düşünülerek belirlenmesi durumunda daha güzel günlerde buluşacağımızı söyleyebilirim. Bekleyip göreceğiz...

İsim yapmış oyuncuların fikirleri bunlar. Online Gaming konusunda oyuncu tarafında yetkili sayılanların görüşlerini aldık. Bu fikirleri oyun sunucuları tarafındaki yetkililere de ulaştırdıktan sonra, konu hakkında bir de onların fikirlerini alacağız.

Son olarak sunuculardan yeni haberler.. kısa bir süre önce açılan Sim.Net oyun sunucuları iddialı şekilde ilerliyor. Şu anda Diablo, Halflife, Quake 2, Starcraft/Broodwar, Starsiege Tribes, Tiberian Sun (Command And Conquer), Warcraft 2 Battle.net Eddition sunucuları mevcut. Sunucularının IP adresleri **212.133.133.195** ve

212.133.133.196, bu numaralardan erişim sağlayabilirsiniz. Kendim bizzat oynadığım Quake II sunucuları **212.133.133.195:27910, 29000 ve 30000** portlarından çok iyi sonuçlar aldım. Bu sunucular şu anda test aşamasında ama ben bir eksiğini göremedim, bu sunucuları kuran ve ilgi-





lenen arkadaşlara teşekkür ederim. Açtıkları Starsiege Tribes sunucularına ise **212.133.133.196:28001** adresinden girebilirsiniz.

Ve son olarak Quake III Arena Test Sunucusu adresi **212.133.133.195:27960.**

Antinkuntin isimli yeni bir sunucuda ise şu portlar kullanılıyor.

Quake III Arena v1.08 Server

212.174.176.17 - quake3.antinkuntin.com - Port 27960 16 player Deathmatch

Quake III Arena v1.09 Server

212.174.176.17 - quake3.antinkuntin.com - Port 27961 16 player Deathmatch

Quake III Arena v1.08 Server

212.174.176.17 - quake3.antinkuntin.com - Port 27962 16 Player Team Deathmatch

Quake III Arena RELEASE Server

Henüz oyunu oynayabilenlerin sayısı kısıtlı olduğu için geçici olarak kapatılmış. Bilgi için quakeadmin@antinkuntin.com adresine mail atmanız söyleniyor.

Eveet gelecek ay sırada bunlar için yazılmış sunucu tarayıcıları ve özel OLG siteleri tanıtımları var. Oyunları orjinal satın almaya, bizi ve köşemizi takip etmeye, bol frag yapmaya, clan kurmaya ve soğuklardan üşütüp hasta olmamaya çalışın.

Kağan Ünaldı

Yola çıkarken...

Artık sizlerle tanışma vaktimiz geldi. Ben Level'ın yeni Yayın Koordinatörü Tuğbek Ölek. Ancak yayın koordinatörlüğünün ötesinde sizler için donanım sayfalarını da hazırlamak benim görevim. Bundan sonra donanım'la ilgili her türlü konuda birlikte olacağız. Aslında bu beraberliğimiz iki ayı aşkın bir süre önce başladı. Bu iki aydır Level'ın yeni çehresini oluşturmak için bütün ekip sıkı bir çalışma temposu içindeydik. Daha önce karşılaşmamamızın sebebi bu olsa gerek. Bundan sonra sık sık karşılaşacağız sizlerle. Beni her ay burada ve 21 sayfa ötedeki diğer köşemde bulabilirsiniz.


Tuğbek Ölek

Level kadrosuna dahil olmamın ardından Sinan'la ilginç bir diyalog yaşadık. Zaten hep bugüne kadar Level içindeki donanım bölümünün pek de yeterli olmadığını düşünürdüm. Büyük eksiklik. Bunu Sinan'a

■ Her ay sizin için yeni ürünler inceleyip, mektuplarınıza cevap vereceğim. Sizin için piyasada, dünyada neler oluyor sürekli takip etmek de benim işim. ■

söyledim: "Bu Donanım'a bir el atalım bak böyle olmuyor". O da "nesi var ki" dedi. Ben de "yetersiz" dedim. O da "iyi yap o zaman" dedi. İşte böylece Donanım'ı benim hazırlamama karar vermiş olduk.

Donanım mühim elbette. Sonuçta donanım olmazsa oyun da yok değil mi? Üstelik dertli işte. Ama artık tasalanmaya gerek yok. Çünkü bundan sonra hep yanınızda olacağım. Her ay sizin için yeni ürünler inceleyip, mektuplarınıza cevap vereceğim. Sizin için piyasada, dünyada neler oluyor sürekli takip etmek de benim işim. Yorucu bir iş ama ne yapalım dayanıcaz artık. Şimdi içinizden "Adama bak sen yüz o donanım deryası içinde bi de dayanıcaz falan de" diyenler olabilir. Haklılar benim yaptığım alenen şımarıklık. Ama olsun içimden öyle geldi.

Bu yazıya başlamadan önce kendimi alabildiğine sıkıyordum. Yeni bir dergi yeni bir okur. Hem sevimli olmak gerekiyor hem de saygılı. Sonuçta kendini kabul ettirmek zorunda hissediyor insan. Sonra dedim ki "niye kasıyorum kendimi?". Yani sizde insansınız bizde (gerçi Sinan değil o aslen centaur). Burada muhabbet etmek güzel güzel bilgi, birikim ve dertlerimizi paylaşmak varken niçin resmi takılalım. Konumuz donanım diye daha ciddi bir işmi yapıyoruz. Hiç değil. Bu yüzden soğuk, asık suratlı ve bol teknik detaylı bir Donanım yerine sıcak, pratik bilgilerle dolu, okurken sıkılmayacağınız bir donanım hazırlamaya çalışacağım.

Bu ay gelecek aylardan arklı olarak hemen hepsi ödül almayı hakeden çok iyi ürünlerle dolu bir Donanım'ımız var.

Neyse daha fazla söze gerek yok. İşimize bakalım.

Ayın Ürünleri

LEVEL Performans — Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.

LEVEL Teknoloji — Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL Ekonomi — Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Nasıl Test Ettik? Nasıl Değerlendirdik?

Level donanım testlerinin sırrını açıklıyor! Böylece hem kendi sisteminizi, hem de incelemelerimizi daha iyi değerlendirebileceksiniz.

Level'ın Donanımını baştan aşağı yeniledik ve daha iyi incelemeler için yeni bir test sistemi kurduk. Bundan sonra test merkezimizde sizler için bütün ürünleri objektif ve detaylı testlerden geçirebileceğiz. Bundan sonraki incelemelerimizde daha farklı bir sistem uygulayacağımız için bu sayımızda test sistemimizi ve değerlendirmelerimizi nasıl yaptığımızı açıklamayı uygun gördük. Böylece incelemelerimizi okurken neyi ne için yazdığımızı çok daha iyi görebileceksiniz.

Ayrıca yazının sonundaki sözlük de bu yazıda ki bazı yabancı terimlerin karşılıklarını bulacaksınız. Bu terimler incelemelerimizde de sık sık geçecek. Şimdi tek tek hangi ürünleri nasıl test edip nasıl değerlendirdiğimizi görelim.



EKRAN KARTLARI

Test sistemimizin en ağırlıklı konusu elbette ekran kartları olacak. Bunun en önemli sebebi ekran kartlarının 3D performansını değerlendirirken titiz bir benchmark çalışması yapmak zorunda olmamız. Böylece her kartın performansını tek tek görme şansımız olacak. Ekran kartlarının ne kadar hızlı geliştiğini ve teknolojik özelliklerinin gittikçe kapsamlı hale geldiğini düşününce ekran kartı testlerinde ne kadar dikkatli olunması gerektiği çok daha fazla anlaşılabiliyor.

Test Sistemi

Ekran kartı testlerimizde iki ayrı test sistemi kullandık. Bunlardan biri Intel Pentium III işlemcili diğeri ise AMD Athlon işlemcili. Böylece her kartın Pentium ve Athlon'lardaki performansını ayrı ayrı görebildiğimiz gibi iki işlemcinin performans farklarını da ortaya çıkarmış olacağız. Her iki işlemcimizde 500MHz hızında. Ayrıca testlerimiz sırasında Pentium'un SSE ve Athlon'un 3Dnow! Komut setlerini aktif halde tutuyoruz.

Test sistemimizin anakartlarını seçerken her ikisinin de kendi dalında en iyisi olmasını hedefledik. Pentium işlemcimiz için Intel'in yeni i820 çipsetli anakartını (camino) kullanmak istemedik. Çünkü bu çipseti kullanan anakartlar tam anlamıyla oturmuş gözükmüyorlar. Bu yüzden piyasadaki en iyi BX çipsetli anakart olan ABIT BE6-2'yi tercih ettik. AMD işlemcimiz için ise Asus'un K7-M anakartını kullanmayı uygun bulduk. Zaten şu an AMD işlemciler için başka bir alternatif düşünmek pek mümkün değil.

Bu iki ayrı test sisteminin diğer özellikleri birbirinin aynısı. Her ikisi de 128MB 8ns'lik RAM'e sahip. Hard-disk olarak Quantum Fireball KX'i tercih ettik. Ancak hard-disk'imizi Ultra DMA-66 olarak değil Ultra DMA-33 olarak çalıştırmayı daha uygun bulduk.

Benchmarklar

Ekran kartı testlerimizde üç ayrı benchmark kullandık. Bunlar Quake II, Quake III ve 3DMark2000. Her üç benchmark'ımızın ortak özelliği sistemi gerçekten zorlamaları. Zaten Quake'ler daima OpenGL için en iyi benchmark platformu olmuşlardır. Hem Quake II, hem de Quake III'ü kullanmamızın sebebi bu iki oyunun iki farklı dönemi temsil etmeleri. Quake II geçen iki sene içinde oyunlarda en çok kullanılan 3D grafik motoruydu. Half-Life, Heretic 2 gibi oldukça iyi oyunlarda bu motor kullanılmıştı. Quake III ise yeni nesil 3D motorları temsil ediyor. Quake III'ün bizim için en önemli özelliği yeni nVidia GeForce ve S3 Savage 2000'lerde bulunan Transform ve Lightning Pipeline'larını desteklemesi. Böylece yazılım desteği ile GPU sahibi işlemcilerin standart 3D hızlandırıcılara karşı nasıl bir üstünlük getirebildiğini göreceğiz. Tam tersi olarak Quake II'de Transform ve Lightning desteği olmayan oyunlarda performans farklarını görmemizi sağlayacak. Quake 2'nin skorları daha eski oyunlardaki performansı gösterirken Quake 3 benchmarklarımızdan aldığımız skorlar yakında piyasaya çıkacak olan oyunlardaki performansı görmenizi sağlayacak.

Ekran kartı testlerinde kullandığımız diğer bir benchmark olan 3DMark2000 ise kesinlikle oyuncular için üretilmiş benchmarklar içinde gelmiş geçmiş en iyisi. Direct3D performansını ölçen 3DMark2000 bu yıl içinde çıkarak ortalığı karıştırması beklenen Max Payne oyunun Max-FX isimli motorunu kullanıyor. 3DMark2000 diğer benchmark'ların tersine bize Fill Rate, Texture Rendering, Bump Mapping gibi 22 tane özel skor almamızı da sağlıyor. Ancak benchmark skorlarını verdiğimiz



Testlerimizin daha sağlıklı olabilmesi için Titan'ın güçlü soğutucularını kullandık.

hip olmasını hem de yüksek kare oranlarını bekleyeceğiz. Her kartın hızını benchmark kutularında rahatça göreceksiniz. Teknolojik özelliklere ise yazımız içinde değineceğiz.

kutularda tüm bu skorları vermeyeceğiz. Aksi takdirde hem bütün bir sayfayı benchmark skoru doldurmuş oluruz hem de bu sayısal kalabalıktan işe yarar olanları bulmak çok daha zor olur. 3DMark2000 Direct 3D performansı için bize yeterli sonucu verdiğinden bu API'yi kullanan başka bir benchmark kullanmaya gerek görmedik.

Bütün benchmarklar yeni kurulmuş temiz bir Windows98 Second Edition'da yapılacak ve sisteme ses kartı, network kartı gibi bileşenler kurulmayacak. Bu yüzden bizim skorlarımız sizin aynı konfigürasyonla evinizde alacağınızdan biraz daha yüksek olabilir. Testlerimizde DirectX 7a'yı kullanacağız. Ancak ilerde DirectX'in yeni versiyonları çıktıkça test sistemimize dahil olacaklar.

Değerlendirme

Ekran kartlarını değerlendirirken iki konuya ağırlık verdik. Birincisi 3D performansı diğeri teknolojik özellikler. Bu geçtiğimiz sene çokça tartışılan "Hız mı; görüntü kalitesi mi?" sorusuna denk düşüyor. Tüm teknolojik yenilikleri destekleyen ancak bunları oynanabilir kare oranlarına dökemeyen kartlarda, hiç bir teknolojik özellik getirmeden salt yüksek kare oranları veren kartlarda bizim tercihimiz olmayacak. Yani her karttan hem tüm teknolojik özelliklere sa-

SES KARTLARI

Ses kartları pek çok donanımda olduğu gibi benchmark yapılamayan daha doğrusu benchmark'ları çok fazla bir anlam ifade etmeyen parçalar. Bu yüzden ses kartlarında her özelliğini denemek, uyumsuzluk sorunu olup olmadığını test etmek ve ses kalitesini kontrol etmek önde geliyor.

Test Sistemi

Ses kartlarında kullandığımız test sistemi ekran kartları ile hemen hemen aynı. Tüm ses kartlarını Pentium ve Athlon işlemcilerle ayrı ayrı test ederek herhangi bir uyumsuzluk sorunları olup olmadığını inceleyeceğiz. Ses kartlarının kalitesini daha iyi görebilmek için onları şu an piyasada bulunan en iyi multimedya hoparlör sistemi olan Cambridge SoundWorks Desktop Theater DTT2500 ile test edeceğiz. Böylece hem 4 hoparlör hem de, Dolby Digital yeteneklerini görmüş olacağız.

Değerlendirme

Ses kartlarını oyun ve müzik olarak ayrı ayrı test edeceğiz. Oyun testlerinde pozisyonel ses standartlarının hemen hemen tümünü destekleyen yazılımları kullanacağız. A3D desteği için özellikle Quake III ve EAX desteği için Half-Life'ı kullanacağız. Bunun dışında Urban Chaos, Descent 3 gibi pozisyonel ses standartlarını destekleyen diğer oyunlarda testimize dahil olacak.

Müzik kalitesini test ederken Windows'un kendi CD Player'ı ile müzik CD'lerini ve Winamp kullanarak MP3'leri dinleyeceğiz. Ayrıca ses kartının kendi yazılımlarının ne kadar başarılı olduğu da değerlendirilecek.



Monitör

Monitörler sanılanın aksine testi oldukça zevkli ve kolay olan ürünler. Çünkü monitörlerde değerlendirme ve karşılaştırmalar da kullanılabilecek pek çok belirgin özellik var. Elbette bu özellikler monitörlerin boyutlarına göre değiştiğinden tüm monitörleri kendi grupları içinde inceleyeceğiz. Yani 17" bir monitörü incelerken onu yine 17" monitörlerle kıyaslayacağız. Testimizde 15" ve yukarısındaki monitörler yer alacak. Ancak ağırlık 17" ler üzerinde olacak. Ev kullanımı için şu an pek tercih edilmese de TFT monitörleri de inceleyeceğiz.

Değerlendirme

Monitör testlerinde en büyük yardımcımız yüzlerce test şemasına sahip olan DisplayMate Pro. Bu program monitörlerin farklı özelliklerini test etmemizi sağlayan grafiklere sahip. Böylece monitörün renk yeteneği, ekran yüzeyindeki parazitlenmeleri, geometri, odaklama gibi pek çok özelliğini net olarak değerlendirebiliyoruz. Monitörler için oldukça hayati diğer bir özellik olan nokta birleşimi içinse Klein firmasının özel olarak ürettiği Convergance Gauge cihazını kullanacağız. Bu optik cihaz monitördeki birbirinden bağımsız olan kırmızı, yeşil ve mavi ışık kaynaklarının ne denli üst üste oturduğunu gösteriyor. Eğer bu üç kaynakda da sapma olursa bu monitörün kalitesizliğini gösteriyor.

Monitörlerde oldukça kolay değerlendirilebilen diğer bir özellik ise ekran geometrisi ve anti-glare tabakası. Monitörler küresel, silindirik ve tam düz olarak üçe ayrılıyorlar. Ancak küresel ve silindirik monitörlerin yüzeylerindeki eğim oranları monitörün temel özelliklerinden biri. Bu özellik ekrandaki geometrik bozulma ve rahatsız edici yansımaların oluşmasını belirliyor. Anti-glare tabakasını değerlendirirken de yansımaları ne kadar engellediğini ve renklerin canlılığını bozup bozmadığına bakacağız.

CD ve DVD-ROM Sürücü

CD ve DVD-ROM sürücüler de benchmark ile inceleyeceğimiz ürünler arasında. CD-ROM sürücü benchmarkları için CD-Tach, DVD-ROM sürücü benchmarkları içinse DVD-Tach programlarını kullanacağız. CD-Tach ve DVD-Tach bir benchmark programı ile bu programın testleri gerçekleştirebilmesi için gereken bir CD ve DVD'den oluşuyor. Her iki program da sürücüleri max ve min veri okuma hızları, rasgele ve sıralı erişim süresi, CPU kullanımı gibi pek çok yönden ölçüyor.

Her iki testi de yeni kurulmuş bir Windows 98 Second Edition üzerinde ve diğer bileşenlerin hiç biri yüklenmemiş halde yapacağız. Bizim için önemli olan oyun ve multimedya CD'lerindeki performans olduğu için sistemimizi minimum cache'e göre ayarlayacağız.



CD ve DVD-ROM Sürücülerdeki tek kriterimiz performans olmayacak elbette. Bu tip cihazlar için ayrıca ergonomi değerlendirmesi de yapacağız. CD ve DVD-ROM'larda ki ergonomide dikkate alacağımız özellikler kullanım kolaylığı, yeni takılan bir CD'nin tanınma süresi ve cihazın ürettiği gürültünün miktarı.

Modem

Kuşkusuz test edilmesi en zor ürünler modemler. Çünkü modemlerin performansı kullanılan telefon hatlarına ve bağlanılan ISP'ye göre değişiyor. Üstelik bu değişim günden güne, saatten saate bile fark edebiliyor. Farklı modemleri aynı şartlardaki geçek kulanım testlerine alamadığımız

için sayısal verilere dayalı bir test gerçekleştirmek objektif oluyor. Bu yüzden modemlerin incelemesinde öncelikli olarak kurulum kolaylığı ve modemin teknik özelliklerine bakıyoruz. Modemler kurulum sırasında en çok sorun çıkaran cihazlar olduklarından en önem verdiğimiz testlerden biri bu. Bunun için tüm bileşenleri yüklenmiş USB, COM ve LPT portları dolu ve içinde en az bir ISA kart bulunan temiz bir Windows 98'e (Second Edition değil) modemi kurup kurulum sırasında sorun yaratıp yaratmadığına bakacağız.

Modemler için yapacağımız ikinci test ise genel kullanım üzerine. Modemi bir hafta boyunca farklı ISP'ler ile kullanarak genel kullanımdaki performansını ve sorun çıkarıp çıkarmadığını değerlendireceğiz.



Hoparlör

Testi hem eğlenceli hem de zor olan bir ürün de hoparlörler. Testin en zor tarafı ofiste kimselerin olmadığı bir anı yakalayabilmek. Çünkü hoparlör testinin gereklerinden biri de hoparlörün maksimum ne kadar ses verebildiğini ölçmek. Ancak en önemli kriterimiz bu değil.

Hoparlörlerde bizim için en önemli olan ses kalitesi. Ses kalitesinin birkaç kriteri var. Birincisi hoparlörün üretebildiği ses frekans aralığı. Ses frekans aralığı dar olan hoparlörler bu aralık dışında kalan sesleri sağlıklı olarak veremediklerinden bu önemli bir konu. Ses kalitesindeki diğer bir kriter ise hoparlör kasasının ne kadar iyi üretildiği. Sesin doygunluğu ile kendini belli eden bu özellik kasanın tasarımına ve kullanılan malzemeye göre değişiyor. Ses kalitesindeki başka bir kriterimiz elbette ki sesin güzelliği. Yani temiz, doğru tonlarda ve parazitsiz bir ses. Bunu sağlayansa hoparlörün kendisinin, kabloların ve devrelerin üretim kalitesiyle doğru orantılı.

Ses kalitesinden sonra bizim için önemli olan hoparlörün özellikleri. Oyunculara yönelik doğru hoparlörler gerçek dört yan hoparlöre sahip olanlar. Yani iki stereo girişine ve ayrı ayrı ön ve arka hoparlöre sahip olanlar. Günümüz hoparlörlerinde artık sıkça rastlanan ses reprodiksiyonu da bizim için önemli. Bu özelik genelde 3D veya Surround Sound olarak anılıyor.

Tüm bu özellikleri doğru olarak test edebilmek için tüm ses kartlarını Creative SB Live! Player ile test edeceğiz. Testlerde kullanacağımız oyunlar ve müzik programları ise ses kartı testinde kullandıklarımız ile aynı.

GENEL DEĞERLENDİRMELER

Yukarıda açıkladığımız tüm değerlendirmeler ürünlere özel olanlar. Bunların dışında tüm ürünler için geçerli olan genel kriterlerimizde var. Bunların başında paket içeriği geliyor. Yani ürünle birlikte gelen ek yazılım ve aksesuarlar. Yeni aldığımız ekran kartının kutusundan çıkan bir iki orijinal oyun elbette hepimizin yüzünü güldürür. Elbette içinde çıkmasını umduğumuz halde göremediğimiz bir kablo veya CD'de bizi kızdırmaya yeter. Bunun yanında paketle birlikte gelenler ürünün fiyatını değerlendirirken de hesaba katılıyor.

Değerlendirmelerde hayati önemi olan ve mutlaka sizinde en çok özen göstereceğiniz konu elbette ürünün fiyatı. Ancak fiyat konusunda çok tutucu olmayacağız. Yani bizim için ürünün genel standartlara göre pahalı olup olmaması değil fiyatını hak edip etmemesi ön planda olacak.

Yazımızın bu noktasına kadar gelenlere sabırlarından dolayı teşekkür ediyorum. Söz bundan sonra çok önemli bir konu olmadıkça hiçbir konuyu üç sayfa uzatmayacağım. Ama bu açıklamalar sayesinde yazımın spotunda da değindiğim gibi hem incelemelerimizi hem de kendi sisteminizi daha iyi değerlendirebileceksiniz. Hatta yazımızdaki bazı küçük ipuçları yeni bir ürün alırken nelere dikkat etmek gerektiği konusunda da fikir verebilir. Her neyse artık hazır olduğumuza göre incelemelere geçebiliriz.

Sözlük

Benchmark:
Belli tür bir ürünün performansını ölçmeye yarayan özel programlar.

3D Grafik Motoru:
Oyunlarda ki grafiklerin 3D olarak çizilmesini sağlayan, oyunun içine yerleştirilmiş özel bir program.

Transform ve Lightning:
Transform oyunlardaki sahne tasarımlarının üçüncü boyut hesaplamalarının yapılması, Lightning ise ışık ve gölge hesaplarının yapılması anlamına geliyor. Bu iki işlem 3D oyunlarda ki gölgelerin oluşturulmasında ki dört ana basamaktan ikisi. Daha önce işlenci tarafından yapılan bu işlemler GPU'lar ile birlikte ekran kartı tarafından yapılacak.

API:
Yazılımlar ile donanımların uyum içinde çalışabilmesini sağlayan arabirim. EAX, DirectX gibi API'ler olmasaydı her her yazılım tek tek piyasadaki tüm donanımlara uyacak şekilde yazılmak zorunda olacaktı.

GPU:
Grafik İşlemci Birimi olarak Türkçe'ye çevirebileceğimiz GPU Transform ve Lightning işlemlerini de kendi yapabilen yeni nesil grafik çiplerine verilen isim.

Athlon:
AMD'nin Pentium III'lere rakip olarak piyasaya sürdüğü yeni işlemci ailesi.

SSE:
Pentium III'ler de bulunan ve mantık olarak MMX'e benzeyen komut seti. SSE sayesinde Internet ve multimedya uygulamaları daha performanslı çalışıyor.

Dolby Digital:
Dolby firmasının ürettiği ve günümüz sinema filmlerinin hemen hemen tümünde kullanılan ses standartı. Dolby Digital seslerin dinleyicinin gerçek çevresinden geldiği hissini yaratarak kişinin kendini gerçekten o mekanda hissetmesini sağlıyor.

Pozisyonel Ses:
Oyunlarda ki tüm seslerin olmaları gereken yerden geldiği hissini yaratan ses standartlarının genel ismi. Dört hoparlör kullanılarak üretilen bu seslerde oynadığınız karakterin arkasında kalan ses kaynaklarının sesleri arka hoparlörlere; önündeki ses kaynaklarının sesleri de ön hoparlöre verilerek o mekanda olduğunuz hissi yaratılmaya çalışılıyor.

Anti-glare:
Monitörlerin üzerinde bulunan ve ekrana düşen ışıkları yutarak yansıma oluşmasını engelleyen ince tabaka.

Rasgele Erişim:
Rasgele erişim bir CD, DVD veya hard-disk'te okuyucu veya yazıcı kafanın her hangi bir noktaya ortalama kaç milisaniye de ulaştığını gösterir.

Cache:
Herhangi bir kaynaktan gelen verilerin ek bir hafızaya alınarak tekrar gerektiğinde daha kolay ulaşılması.

73GB Hard-disk?

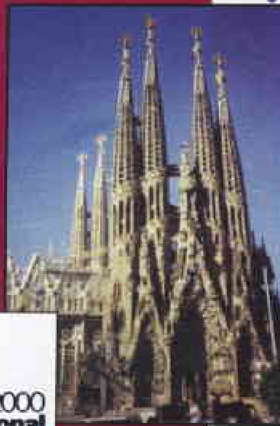
Hard-disk sektörü dolu dizgin ilerlemeye devam ediyor. Biz daha 36GB'lık hard-disk haberlerini sindirememiş halla hayaller aleminde böyle bir canavara sahip olmayı düşlerken IBM ve Quantum 73GB'lık yeni modellerini duyurdular. Evet yanlış duymadınız tam 73GB. IBM'in Ultrastar 72ZX'i de Quantum'un Atlas 10K II'si de SCSI veriyolunu kullanıyorlar. Ayrıca her iki hard-disk'te dakikada 10.000 kez dönme yeteneğine sahipler.

Böyle bir hard-disk'le neler yapabileceğini bir düşünsenize. Her ay 10 tane yeni oyun yükleyip hiçbirini uninstall etmeyebilirsiniz. Bir yıl içinde 120 tane, ikinci yılın sonunda ise 240 tane oyun yüklü bir bilgisayarınız olur (tabii Windows'unuz çökmezse). Veya ulusal radyolarımızın arşivlerine kafa tutabilecek bir mp3 arşivi oluşturabilirsiniz. Elbette bu hoş rüyaların maliyetleri de bir o kadar güzel. 73GB'lık hard-disk'lerin fiyatları 1300$ civarında.



Windows 2000 Nihayet Bitti!

İnanması çok zor ama Microsoft, Windows 2000'in tamamlandığını açıkladı. 1800'lerin ortalarından beri süren çalışmanın Gaudi'nin 120 yıldır inşası süren muhteşem katedrali La Sagrada Familia'dan önce bitmesi herkesi şaşırttı. Bu habere en çok sevinenler arasında biz oyuncuların da olması gerekiyor. Çünkü Windows 2000 tam bir DirectX desteği ile geliyor. Yani Windows 2000 ile NT 4.0'ın tersine oyun oynanabilecek. Ayrıca Windows98'in mahrum bıraktığı çift işlemci desteği ve tam 32-bit'lik Kernel yapısından da faydalanabileceğiz. Ancak Windows 2000'e geçmeyi düşünmeden önce gelecek aylarda yapacağımız birebir testi bekleyin.





CpuWars: Episode III

The Gigahertz Menace

Abarttık mı? Hiç sanmıyorum. İşlemci savaşlarında ki mücadele inanılmaz bir boyuta vardı. AMD'nin "bir zamanların fakir ama mağrur delikanlısı" dönüşü bir anda rekabeti de getirdi. Athlon'lar ile performans yarışında Intel'i tahtından indiren AMD liderliğin keyfini sürmeye fırsat bulamadan Intel'in cevabı geldi 750MHZ Pentium III. AMD buna 800MHz'lik Athlon ile karşılık verince Intel uzun zamandır sakladığı silahı 850MHz'lik PIII Coppermine ile AMD'nin karşısına dikili verdi. Bu noktada tahmin edebileceğiniz gibi 900MHz'lik Athlon belirdi ve kasaba büyük bir sessizliğe büründü.

Şaka yaptığımızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü olaylar tam bu sıra ile gelişti. Son bir kaç aydır her iki şirket de 15 günlük aralarla diğerinden 50MHz daha hızlı olan işlemcisini açıklıyor. Şimdi herkes kimin 950MHz ve 1GHz'lik versiyonu daha önce açıklayacağını tartışıyor. Genel kanıya göre AMD 1GHz'e 2000'in üçüncü çeyreğinde ulaşırken Intel bu hıza ancak dördüncü çeyrek de ulaşacak. Ama bunlar tamamen varsayımdan ibaret.

Bu işlemcilerden henüz hiçbirini görmedik. Ama her iki şirkette bugüne kadar olduğunun tersine işlemcilerini açıkladıkları tarihten daha erken çıkarıyorlar. Bunun en güzel örneği 750MHz'lik Athlon. AMD rekabetin had safhaya ulaşması üzerine işlemciyi beklenenden iki hafta önce piyasaya sürüdü. Halen piyasadaki en hızlı işlemci bu. Ancak Intel'in en hızlı işlemcisi olan 733MHz ile arasındaki fark çok da açık değil.

Şimdi sıradaki işlemci Pentium III 750. Bu işlemcinin Ocak ayı içinde çıkması planlanıyor. Şubat ayı içinse hem AMD hem de Intel 800MHz'lik işlemcilerini sürmeyi planlıyorlar.



VIA ve S3'ten Sıcak Temas

Yeni bir dev mi doğuyor?

Web sitelerinde "S3 Ekran Kartı Üretmeyecek mi?" başlıklı ilk haberi gördüğümüzde tam anlamıyla şok olduk. Çünkü S3 uzun süredir ekran kartı piyasasına büyük bir yatırım yapıyordu. Bunun ilk ayağı Savage3D ve Savage4 çipleriydi. Bu iki çiple ekran kartı piyasasında uzun süredir oldukça kötü bir üne sahip olan S3 eski prestijini büyük oranda kazandı.

Daha sonra Diamond Multimedya'yı satın alan S3, 3dfx'in yolundan giderek artık kendi kartlarını kendisinin üreteceğini açıklamıştı. Ardından S3 Savage2000 çipini duyurdu. Kendi Transform & Lightning motoruna sahip olan çip dünyanın ikinci GPU'su olma yolunda kararlı adımlarla ilerliyordu. Geçtiğimiz ay da S3'ün Savage 2000'i kullanacak tek kart olan Diamond Viperli'nin özelliklerini açıklamasıyla herkes merakla bu kartı beklemeye başlamıştı. Tam bu noktada S3 sayılı grafik çipi üreticilerinden Number9'ı satın aldığını açıkladı.



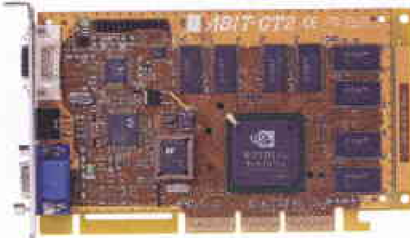
İşte bu yüzden S3'ün VIA'ya satılacağını duyunca tam anlamıyla şok olduk. Ama kısa sürede haberin yanlış olduğu ortaya çıktı. S3 ve VIA bir ortaklığa gidiyordu. Bu ortaklık gereği VIA, S3'ün %14.9'unu satın aldı. Daha önce VIA, Cyrix'i satın almış Athlon'lar için AMD'den daha iyi bir chipset üreterek kendini kanıtlamış ve 2000 içinde Celeron'lar ile mücadele edecek x86 mimarisinde bir işlemciyi piyasaya süreceğini açıklamıştı. Kısacası her iki firma da 1999'u büyük isimleri satın almakla ve iddialı ürünlerin duyurularıyla geçirdi. Şimdi işbirliğine gitmeleri alt ve orta seviye piyasanın hem grafik hem anakart hem de işlemci dalına çok daha güçlü saldıracakları anlamına geliyor. Eğer planları gerçekleşirse kısa sürede S3&VIA isminde bir devi karşımızda bulacağımız oldukça açık.

ABIT Grafik Piyasasına Giriyor

Anakartlardaki başarı tekrarlanabilecek mi?

Geçtiğimiz Comdex'in ilginç sürprizlerinden biri de kuskusuz ABIT'in ekran kartı piyasasına gireceğini duyurmasıydı. ABIT Şubat veya Mart ayından itibaren ekran kartı üretimine başlayacak. NVidia'nın TNT2 ve GeForce çiplerini kullanacak olan ABIT'in ekran kartı ailesinin ismi de şimdiden belli: Siluro.

Aslında Asus ve Gigabyte'ın ardından ABIT'in de ekran kartı piyasasına girmesi oldukça doğal. Burada önemli olan ABIT'in ne kadar başarılı olacağı. Hatırlarsanız Asus ilk ekran kartları ile pek de iyi bir kalite çizgisi tutturamamıştı. İlk Asus ekran kartları Diamond, Hercules, ELSA gibi firmaların yanında ucuz ve kalitesiz kalmıştı. Ancak ASUS zamanla ekran kartlarındaki kalite çizgisini sürekli yukarı çekti. Sıra TNT2 kartlara geldiğinde de piyasaya en pahalı ekran kartını sürerek sadece ucuz kartlarda değil üst seviye kartlarda da iddialı olduğunu kanıtladı. Gigabyte'ın ekran kartı piyasasına girişi de pek başarılı değildi. Özellikle TNT2 çipi taşıyan GA-660 kalite olarak rakiplerinin altında kalıyordu.



Peki ABIT ne yapacak? ABIT bugüne kadar yüksek kalitede anakartlar üretmekle tanındı. Şirket ekran kartlarında da aynı çizgiyi sürdürmeye kararlı gözüküyor ve adımlarını oldukça sağlam atıyorlar. Özel bir ekip tarafından yürütülen ekran kartı projesi yaklaşık bir yıldır sürüyor.

Üstelik ABIT bir yandan kartın sürücüleri ve yazılımları üzerinde de yoğun çalışmalar yürütüyor. Kartla birlikte sunulacak olan ABIT MaxGraph yazılımı kartın ısısını kontrol etmekten oyunlara özel ayarlar yapabilmenize kadar pek çok yeteneğe sahip olacak.

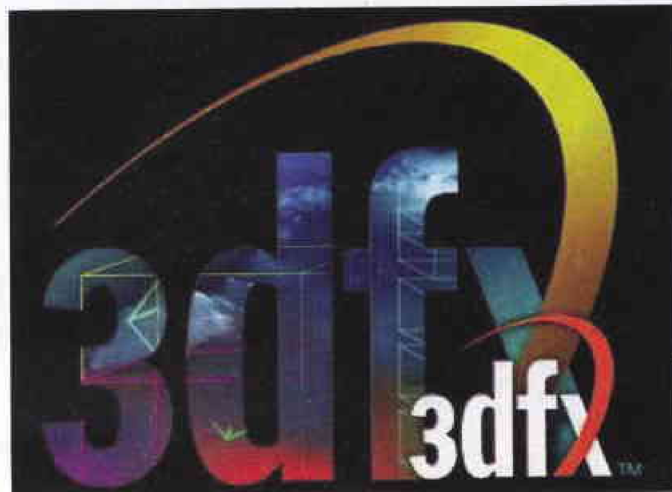
3dfx Glide'ı Bırakıyor mu?

Glide kodları açıldı!

Geçtiğimiz ay 3dfx, Glide'ın bundan sonra kapalı değil açık yapıda bir API olacağını açıkladı. Böylece oyun geliştiricileri Glide üzerinde kendi başlarına çalışabilecekler. Böylece bugüne dek 3dfx'in yoğun koruması altında olan Glide'ın kodları oyun tasarımcılarına açılacak.

3dfx bunun Açık Kod'a olan inançlarından olduğunu söylese de durum aslında pek böyle gözükmüyor. 3dfx bugüne kadar Glide kodlarının korunabilmesi ve kendi chipset'ine sahip ekran kartları dışında kullanılamaması için yoğun bir mücadele vermişti. Bu yüzden bugüne dek pek çok web sitesini kapattıran 3dfx, Creative Labs ile mahkemelik olmayı bile göze almıştı.

Aldığımız haberlere göre Glide'ın açık yapıya dönmesinin en önemli sebebi 3dfx'in Direct3D ve OpenGL'e daha fazla önem veriyor olması. Bunun temel sebebi OpenGL'nin genişletilebilirliği ve Microsoft'un Direct3D'yi sürekli olarak geliştirmede ki kararlılığı. Bu iki sebep oyun tasarımcılarının gittikçe eskiyen, üzerinde oynama yapılamayan ve sadece bir grup kart ile oynanabilen Glide'dan soğumasına yol açtı.



3Dmark2000 Download'ları Başladı!

Oyuncuların Gerçek Benchmark'ı sloganıyla yola çıkan FutureMark, geçtiğimiz aylarda ismini MadOnion.com olarak değiştirmişti. 3Dmark99 ile oldukça büyük bir başarı kazanan firma Aralık ayı içinde 3Dmark2000'i piyasaya sürdü. İsim değişikliği konusunda çok fazla bir yorum yapmak istemiyoruz. Kendilerine yeni isim olarak DeliSoğan.com'u seçmişlerse kendi tercihleridir, elimizden ancak saygı duymak gelir. Ancak 3Dmark2000 tam anlamıyla ayakta alkışlanacak bir eser. Remedy Entertainment'ın yakında çıkması planlanan Max Payne oyununa ait MaxFX motorunu kullanan bu benchmark programı test yeteneklerinin yanı sıra demo'larının güzelliğiyle de bizleri kalbimizden vurdu. MadOnion.com adresinden 3Dmark2000'i download ederek hem sisteminizin 3D yeteneğini test edebilir hem de bu harika demoları izleyebilirsiniz.



140GB Kapasiteli CD-ROM!

Bu ilk sayımızdaki bütün haberler birbirinden şok edici. Bu gerçek olabilir mi? Bir DVD'den bile 30 kat daha fazla veri içeren bir optik medya üretmek mümkün mü? C3D isimli firmaya göre bu mümkün. Uluslararası çapta çalışan bu firma Fluorescent Multi-layer Disk adını verdiği bir sistem ile bu inanılmaz kapasiteye ulaşmayı başardı. Bu özel sistem sayesinde 10 ayrı katmana yazılan veriler 140GB kapasiteye ulaşabiliyor. Üstelik firma bu sistemin 100 katmana yani 1.4 Terrabyte'a kadar genişleyebileceğine inanıyor. 140GB'lık medyalara DVD kalitesinde 20 saatlik bir filmi sığdırmak mümkün. Herhalde 1.4 Terrabyte'lık bir medya da oyun tarihinin gelmiş geçmiş tüm oyunlarını barındırabilir. Daha da güzeli firma aynı sistem ile kredi kartı boyutunda 20 katmandan oluşan ve 10GB veri depolanabilen disc'ler üretmeyi planlıyor. Bu veri deposu kartların gelecekte MP3 player'larda kullanılması düşünülüyor. Daha ayrıntılı bilgi için www.c-3d.net adresine bakabilirsiniz.



LEVEL Teknoloji

ELSA ErazorX

Bilgi İçin İthalat: TET Telefon: (212) 256 35 32 Fiyatı: 275$ +%17KDV

GeForce'lar rakiplerinin önünde olmanın keyfini sürerken ELSA farklı tasarımı ile bir adım öne geçmyi hedefliyor.

GeForce nVidia'nın yeni grafik canavarı. Üstelik bugüne kadar gördüğümüz diğer grafik çiplerinden oldukça farklı. Farkın temelinde GeForce'un dört ayrı pipeline'a sahip olması geliyor. Pipeline burada kullandığımız anlamıyla 3D grafiklerin oluşturulmasında geçilen dört aşamayı temsil ediyor. Bu aşamalar Transform (dönüşüm), Lightning (aydınlatma), Triangle Setup (üçgen ayarları) ve Texturing (dokuların kaplanması). Bunların tam olarak işlevlerini anlatmak için burası oldukça dar. Ancak merak ediyorsanız www.nvidia.com daha ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. GeForce işte bu dört işlemi birden kendisi yapabiliyor. Daha önceki grafik hızlandırıcılar bu dört işlemden sadece son ikisini yapabiliyor, Transform ve Lightning olarak adlandırdığımız iki aşama CPU'nun üzerine kalıyordu. Bunun sonucu da 3D grafik performansının işlemciye çok fazla bağımlı olmasıydı. Bu yüzden işlemcimiz yeterince güçlü değilse en iyi ekran kartı bile yarı yolda kalıyordu. GeForce ile birlikte artık çok daha yüksek fill-rate oranları yakalamak ve daha fazla poligona sahip sahneler hazırlamak mümkün olacak. Ayrıca daha düşük işlemcilerle de yüksek oyun performansı alabileceksiniz.

Benchmark	
Quake II 16-bit	
800x600	142.2
1024x768	118.5
Quake II 32-bit	
800x600	129.3
1024x768	89.9
Quake III Arena 16-bit	
800x600	78.3
1024x768	64.0
Quake III Arena 32-bit	
800x600	77.5
1024x768	41.4
3DMark2000 800x600 16 bit	4223 3Dmark
Game1 Medium	59.7
Game2 Medium	45.2
3DMark2000 1280x1024 16 bit	3633 3Dmark
Game1 Medium	53.9
Game2 Medium	43.5
Pentium III 500	
Quake II 16-bit	
800x600	107.8
1024x768	88.8
Quake II 32-bit	
800x600	94.0
1024x768	72.0
Quake III Arena 16-bit	
800x600	63.5
1024x768	50.4
Quake III Arena 32-bit	
800x600	49.9
1024x768	35.7
Athlon 500	

GeForce'un göze çarpan diğer bir özelliği ise Cube Enviroment Mapping. Bu özellik oyun tasarımcılarının sahnelerine kolayca yansımalar koyabilmelerini sağlayacak. Cube Enviroment Mapping cisimlerin dışına bir küp çizerek her cismin çevresindeki yansımaları bu küpün yüzeyleri üzerinden hazırlıyor. GeForce'un diğer özellikleri tek dönümde iki doku işleme, bilinear ve trilinear filtering, mipmapping, anisotropic filtering, 32-bit rendering, Alpha Bleeding ve S3 Texture Compression.

Ve ErazorX

GeForce hakkında kısa bir özet geçtikten sonra şimdi asıl konumuza Elsa ErazorX'e geçelim. Öncelikle ErazorX sıradan bir GeForce değil. Elsa, ErazorX ile bugünlerde pek görmediğimiz bir şey yaparak kendi kart tasarımına kullanmış. Elsa dışındaki diğer üreticilerin tümünün nVidia'nın hazırladığı referans tasarımını kullanmayı tercih ettikleri düşünülürse Elsa'nın bu hareketi oldukça cesurca. Üstelik ErazorX'in bu özgün tasarımı en az referans tasarımı kadar sorunsuz. Ayrıca daha küçük olması ve çipi aşırı ısınmalara karşı koruyan ChipGuard sistemi gibi artılara sahip. ChipGuard işlemcinin ısısını ve soğutucu fanın dönüş hızını sürekli olarak kontrol edip bir sorun olması durumunda sistemi kapatarak kartın hasar görmesini engelliyor. Bu özellik overclock yapmayı sevenler için oldukça büyük bir avantaj.



ErazorX piyasaya çıkan ilk GeForce'ların tümünde olduğu gibi SDRAM kullanıyor. 5.5ns'lik SDRAM pek çok ekran kartı için oldukça yeterli olabilir ancak GeForce'larda darboğaz oluşturduğu kesin. Kartın şu sıralar piyasaya çıkacak olan DDR-RAM'li versiyonu ErazorX_ 'den daha düşük performansa sahip olduğu kesin. Ancak ErazorX_ 'yi test eteden performans farkı için kesin bir yorum yapmamız doğru olmaz.

Benchmark skorlarına baktığımızda ErazorX bize tam anlamıyla umduğumuzu veriyor. ErazorX'in performansı TNT2 Ultra işlemcili kardeşi Erazor III Pro'dan %30 ila %80 arası daha yüksek. Ancak diğer GeForce'lar ile arasında pek bir performans farkı yok. Buradan ErazorX'in orijinal tasarımının kartın performansına pek bir artı getirmediğini görüyoruz.

ErazorX testimizde bizim için en büyük hayal kırıklığı AMD Athlon ile yaptığımız testler oldu. Quake testlerinde Pentium III sistemimizin oldukça gerisinde kalan Athlon 3DMark2000 ile çalışmayı ise reddetti. Bu hem nVidia'nın Athlon'a yeterince destek vermediği, hem de Athlon'a uyumlu anakartların GeForce'a pek uyumlu olmadığı şeklinde yorumlanabilir. Bence buradaki sorun Athlon anakartlarda kullanılan çipsetlerin henüz yenilenmemiş olması. Bu sorun VIA'nın yeni çipsetinin çıkışı ve GeForce'un yeni sürücü güncellemeleriyle çözülecek gibi görünüyor. Ancak Athlon sahipleri bu yeni sürücüler ve çipset çıkana kadar GeForce'lardan uzak dururlarsa daha akıllıca hareket etmiş olurlar. ErazorX'in yanında gelen yazılımlar da oldukça iç açıcı. Kartın sürücülerinin olduğu CD dışında 3D oyun demolarıyla dolu ekstra bir CD ve Drakan: Order of the Flame'in tam sürümü geliyor. Ayrıca Elsa'nın kendi geliştirdiği oldukça başarılı DVD player'ı ELSAmovie ve Corel Draw 7.0 pakete dahil.

Level'ın yorumu

Bizce bir GeForce almadan önce DDR-RAM'li kartlar vaad ettikleri gibi SD-RAM'li versiyonların çok üzerinde bir performans gösterebilecekler mi görmek gerekiyor. Ancak acele bir GeForce almak istiyorsanız farklı tasarımı, yüksek performansı, beraberinde gelen yazılımları ve diğer GeForce'lara oranla daha sağlıklı sürücüleriyle ErazorX çok iyi bir seçim.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler
- NVidia GeForce 256 işlemci
- Maks. 1920x1200 3D çözünürlük
- 350MHz RAMDAC
- AGP 4X

Beraberinde Gelen Yazılımlar
- ELSAmovie
- Drakan: Order of the Flame
- Corel Draw 7.0
- 3D Oyun Demoları

Sistem Gereksinimleri
- Pentium II 300MHz, ya da AMD K6-2 300MHz
- AGP Slot

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	8
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	8
GENEL	8/10

LEVEL Performans

SB LIVE! Platinium

Bilgi İçin İthalat: Empa; Genpacom; Multimedya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 78; (212) 216 45 68 Fiyatı: 225$ +%17KDV

Açıkçası ses kartları daha ne kadar geliştirilebilir bilmiyoruz. Ama çok uzun süre Live! Platinium'dan daha iyisini göremeyeceğiz kesin.

Ocak sayımızda yer alan SoundBlaster Live! Player incelemesini hepinizin okuduğunu umuyorum. Çünkü bu inceleme tam olarak o incelemenin devamı olacak. Çünkü SB Live! Platinium, SB Live! Player'ın tam anlamıyla devamı. Eğer Player incelemesini okumadıysanız bence bunun için iyi bir fırsat. Çünkü Platinium'un temelinde Player var. Yani salt kart olarak bakarsanız iki model birbirinin aynısı. Ama Platinium'un yanında hiç de azımsanmayacak ekler var.

Platinium'un en büyük fazlası elbetteki Live! Drive. Bugüne kadar ses kartlarında görmediğimiz birşey Live! Drive. Aslında ses kartına ait bazı I/O fonksiyonlarını yerine getiren bir ek modül (I/O'nun tam açılımı In/Out yani Giriş ve Çıkışlar). Onu ilginç kılan bilgisayarınızın kasasında 5.25"lik yuvalara CD-ROM'larınıza komşu olarak yerleşmesi (zaten resimden de bunu çıkarabilirsiniz). Böylece disket ve CD sürücüler haricinde ilk defa bir cihaz kendini kasanın ön yüzünde göstermiş oluyor.

Live! Drive'ın üzerinde Midi, mikrofon, kulaklık, Line-in ve S/PDIF için giriş ve çıkışlar var. Ayrıca mikrofon ve kulaklık için ses ayarları da bu şık parçanın üzerinde duruyor. Böylece midi cihazlarını, müzik aletlerinizi, 5.1 hoparlör sistemlerinizi (DTT2500 gibi), kulaklık ve mikrofonunuzu ses kartına bağlamak için kasanızın arkasındaki kablo karmaşasıyla boğuşmak zorunda kalmıyorsunuz. Ayrıca Platinium'un yeni modellerinde optik giriş çıkışlarında bulunması planlanıyor. Böylece MD playerlarınızı kablosuz olarak bağlayabileceksiniz.

Live! Drive Gerekli mi?

Burada önemli olan Live! Drive'a ihtiyacınız olup olmadığı. Ben Live! Drive'ın hayranlığını üzerimden attıp daha objektif olarak baktığım zaman sadece kulaklık ve DTT 2500'ümün S/PDIF girişini bağlamak için kullandığımı farkettim. Gerçekten de kasanın üzerinde ses açıp kapama düğmesiyle birlikte bir kulaklık çıkışı bulunması harika. Ancak S/PDIF kablosu kasanın ön tarafında anlamsız bir görüntü oluşturdu ve her DVD izleyişimde onu söküp takmak zorunluluğu hissettim. Mikrofonumu ise her zamanki ses kartı üzerindeki jack'de tutmayı yeğledim. Eğer içinizde müzikle uğraşan varsa Line-In ve Midi çıkışları kesinlikle işine yarayacaktır. Ama midi cihazlardan hiç anlamayan, mikrofon kullanmayan, Dolby Digital bir hoparlörü olmayan yani kısacası kulaklık dışında Live! Drive üzerindeki giriş çıkışlardan bir kar etmeyenler bir süre sonra bu parçaya fazlalık gözüyle bakmaya başlayabilir. Üstelik piyasadaki pek çok kasa sadece iki 5.25 yuvaya sahip ve CD-ROM sürücü dışında DVD-ROM veya CDRW sürücünüz varsa Live! Drive'ı takabileceğiniz bir yer bulamayacaksınız.



Platinium'un tek artısı Live! Drive değil elbette. Onu player'dan üstün kılan başka bir özelliği Digital-DIN çıkışına sahip olması. Bu çıkış sayesinde Cambridge Soundworks'un FPS 2000 ve DTT2500 hoparlörlerini digital olarak bağlayabiliyorsunuz. Bu da ses kalitesini etkiliyor elbette. Aslında Live! Player'da da bir digital çıkış var. Ama ne yazık ki bu bir mini-jack çıkışı ve arada bir çevirici kablo olmadığı sürece ses kartınızın bu özelliğinden FPS 2000 ve DTT 2500 için yararlanmanız mümkün değil. Platinium ile birlikte gelen Digital-DIN çıkışı ise size bir PCI slotuna mal oluyor. Üzerinde hiçbir devre olmayan sadece slot metaline bağlı bir soket'ten ibaret olan bu çıkışı kullanmak için mecburen kasanızın herhangi bir slotunu feda ediyorsunuz. Biz yıllardır kullanmadığımız ISA slotunu seçtik bunun için. Gerçi kasanın çok altında kaldı ama en azından fonksiyonel olarak bir eksiklik yaratmadı. Tabii biraz uğraştırsa da soketi o metal üzerinden çıkarıp başka bir yerden kasadışına almakda mümkün.

Geçen ay ki incelemede Player için tam anlamıyla bir yazılım hazinesi demiştik. Platinium'u gördükten sonra hazinenin gerçek anlamını kavradık. Platinium ile Descent 3 (2 CD), Thief, Need for Speed 4: High Stakes (bizdeki adıyla Road Challange) oyunlarının tam sürümleri geliyor. Ayrıca geçen yazıda daha uzun açıkladığımız Live!Ware 3.0, Creative Digital Audio Center, Creative Lava ve MediaRingTalk99'da pakete dahil. Bunların dışında Live! Player'da bulunmayan Cakewalk Express Gold 8.0, Sound Forge XP 4.0, Mixman Studio, Prody Parrot 2.0 ve Game Commander'da Platinium ile birlikte geliyor. Live! Platinium bugüne kadar incelediğimiz tüm ürünler içinde en çok yazılıma sahip olanı. Ayrıca kartla birlikte bir mikrofon ve birde jack çevirici geliyor. Zaten tüm bu ekstraların fiyatını topladığınızda kartın toplam fiyatının önemli bir kısmı çıkmış oluyor.

LEVEL'ın yorumu

Platinium gerçek anlamda bir ses kartından beklediğimizin oldukça ötesinde ve standart bir oyuncu için Player şu an için daha mantıklı bir seçim gibi gözüküyor. Ancak müzikle de uğraşıyorsanız hem yazılımları hemde Live! Drive'ın özellikleri tam sizin için.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler
- EMU10K1 ses işlemcisi
- 48 Midi kanalı
- 2MB, 4MB ve 8MB SoundFont'ları işleyebilme
- EAX, DirectSound3D desteği

Beraberinde Gelen Yazılımlar
- Live!Ware 3.0
- Thief: the Dark Project
- Cakewalk Express Gold 8.0
- Daha fazla yazılım için yazıya bakın

Sistem Gereksinimleri
- Pentium 133MHz
- 16MB RAM
- Windows 95 veya üzeri

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	6
Yazılım Desteği	10
GENEL	8/10

LEVEL Performans

YAMAHA YST-MS55D

Bilgi İçin İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 156 +%25KDV

Yamaha yeni hoparlör setiyle iyi bir hoparlörün nasıl olması gerektiği konusunda iyi bir ders veriyor.

Eski Zeki Müren filmlerini izleyenler bu genç ve güzel sesin büyüsüne kapılan hayvanların bilinçlerini kaybetmiş şekilde sese doğru koştuklarını hatırlarlar. YST-MS55D testi sırasında aynı şey bizim de başımıza geldi. Binamızı korumakla görevli iki küçük ve sevimli (!) kangal zincirlerinden kurtulup huşu dolu bu sese doğru coşkuyla koştular. Eğer ofisteki bilumum bilgisayar ve monitörü devirmiş olmasalar kimse onları suçlamayacaktı.

Bir parça abartmış olabilirim. Ama birgün Yamaha YST-MS55D'yi gerçekten deneme şansınız olursa abartı seviyesinin çok da yüksek olmadığını göreceksiniz.

İki yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan YST-MS55D Yamaha'nın en son ürettiği model. Üstelik bu modelde Yamaha, Digital Audio olarak adlandırdığımız teknolojiyi kullanıyor



Nedir bu Digital Audio?

Digital Audio diğer bir ismiyle USB Hoparlörler sesleri analog halde ses kartından almak yerine dijital halde USB portu üzerinden alıyorlar. Başka bir deyişle sesleri ham olarak alıp kendileri işliyorlar. Bunun getirisi hem ses kartına ihtiyacınız olmaması hem de hopalöre dijital olarak ulaşan seslerin analog seslere göre daha kaliteli olması. Analog seslerin daha kalitesiz olmasının sebebi kasa içindeki yoğun elektro manyetik ortam sebebiyle parazitlenmesi. Dijital ses ise hiçbir şeyden etkilenmeden kasa dışına çıkıp hoparlörlerde analoğa çevrildiğinden ses kalitesinde bir kayıp söz konusu olmuyor. USB Hoparlörlerin en büyük handikapı günümüz ses kartlarının yüksek yeteneklerine sahip olmaması. SB Livel gibi ses fontları, gelişmiş midi yeteneği, pozisyonel ses standartlarına destek ve oldukça kapsamlı yazılımlara sahip değil USB Hoparlörler. Bu yüzden oyuncular ve müzikle uğraşanlar için pek tercih edilebilir gözükmüyorlar. Ancak ses kartına da bağlanabilen USB Hoparlörler klasik hoparlör mantığıyla da çalışabiliyor.

Buna karşın çok daha az sistem kaynağı tüketmeleri, USB'nin gerçek plug-and-play yeteneği sayesinde çok kolay kurulmaları ve temiz sesleri USB Hoparlörleri cazip kılıyor. Eğer ağırlıklı olarak 3D oyunlarda kullanılan pozisyonel ses sizin için önemli değilse ve oyun kadar müzik dinlemeyi de seviyorsanız YST-MS55D'yi tercih edebilirsiniz. Çünkü bu hoparlör Digital Audio'nun vaat ettiği her şeyi yerine getiriyor.

2+1=5 mi?

Ne yazık ki YST-MSS55D diğer tüm USB Hoparlörler gibi sadece iki yan hopalöre sahip. Bu FPS 2000 gibi 4+1 sistemler karşısında onun tek eksisi. Ancak bir de madalyonun diğer yüzü var. Bildiğiniz gibi iki yan hoparlörlü sistemler de yapay olarak 3D veya Surround Sound olarak anılan gelişmiş sesleri verme yeteneğine sahipler. Artık hemen her hoparlöre konan bu özellik genelde kullanıcısını mutlu etmiyor. Bunun sebebi bu tür ses reprodiksiyonlarının gerçekten yüksek bir teknoloji ve kaliteli üretim gerektirmesi. Ne yazık ki piyasada ki hoparlörlerin çok azı bu teknolojiye ve üretim kalitesine sahip. Bu tip uygulamaların bizce en başarılısı Yamaha'nın kullandığı YST ve Philips'in kullandığı SurroundSound. Yamaha YST-MSS55D ile Philips'in bir adım önüne geçmiş gözüküyor. Özellikle müzik dinlerken YST-MSS55D'nin size iki hoparlörden fazlasını sunduğunu hissediyorsunuz. Aynı şey biraz daha az olsa da oyunlar için geçerli. Ancak YST-MSS55D'nin YST ile yarattığı sesin pozisyonel sesten farkı seslerin sizi sadece sarması. Seslerin olmaları gereken yerden gelmeleri değil.

YST-MSS55D'yi bu kadar övdükten sonra ses kalitesinin ardındaki teknik özelliklere bir göz atalım. Toplam 80 Watt RMS gibi oldukça yüksek bir ses gücüne sahip olan YST-MSS55D'nin kullanımı sırasında oldukça dikkatli olmanız gerekiyor. Aksi takdirde başınız komşularınızla belaya girebilir. 3"lik yan hoparlörler 20Watt ve 6.5"lik subwoofer 40Watt gücünde. Özellikle Subwoofer'ın gücü tkileyici. Piyasada bu kadar kaliteli ancak bir iki subwoofer bulabilirsiniz. Hoparlörlerin çapları sesin kalitesini ve frekans aralığını belirlediğinden bu iyi değerler bizim için önemli.

Hoparlörlerin ürettiği seslerin kalitesi de oldukça iyi. Ses kalitesini yazıyla anlatmanın zorluğunu takdir edersiniz. Ancak bir fikir edinmek için yazının ılk paragrafını tekrar okuyabilirsiniz.

YST-MS55D'nin en hoşumuza giden yanlarından biri de kullanım kolaylığı oldu. Sağ hoparlör üzerinde ki açma kapama ve ses ayarı dışında subwoofer üzerinde kendi ses ayarı bulunuyor. YST-MSS55D sadece iki ayara sahip olmasına karşın hr hangi başka bir ayara ihtiyaç duymadık. Ayrıca yine sağ hoparlör üzerinde bulunan kulaklık çıkışını çok kullanışlı bulduk. Bu küçük ayrıntı oyunlar sırasında zaman zaman kulaklık kullananların hayatını oldukça kolaylaştıracak.

Level'ın Yorumu

YST-MSS55D'nin fiyatı hiç de ucuz değil. Ancak bu ses kalitesine ve gücüne sahip bir hoparlör için az bile. Eğer kendinize gerçekten iyi bir hoparlör seti arıyorsanız ve sizin için dört hoparlör şart değilse YST-MSS55D şuan için bulabileceğiniz en iyi seçeneklerden biri.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler

- 80Watt RMS ses gücü
- 3"lik yan hoparlörler 6.5"lik subwoofer
- 32Hz - 20kHz frekans aralığı
- USB ve analog stereo bağlantı seçeneği
- Magnetik koruma

Sistem Gereksinimleri

- Windows98 veya üzeri
- Pentium 200
- 10MB hard-disk alanı

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	7
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Ergonomi	8
GENEL	9/10

LEVEL Teknoloji | LEVEL Performans

Microsoft Intellieye Mouse

Bilgi İçin Dağıtıcı: Microsoft Telefon: (212) 2585998 Fiyatı: 54$ ve 43$ +%17 KDV

Bir mouse'un topunu kaldırıp yerine küçük bir dijital kamera koyarsanız ne olur?

Bugüne dek hoparlör, gamepad ve joystick gibi oyuncuları fazlasıyla ilgilendiren ürünlerde tartışmasız bir başarı elde eden Microsoft şimdi en başından beri içinde olduğu bir konuda; mouse'larda devrim yapıyor. Microsoft'un bu yeni devriminin ismi Intellieye. Türkçeye çevirmek gerekirse Akıllı Göz. Bu sistem mouse'ların alışıldık top'lu sistemi yerine yüzeyi saniyede 1500 kere tarayan özel bir kamera kullanıyor. Kabaca şöyle de anlatabiliriz bu cihaz üzerinde bulunduğu yüzeyin sürekli olarak resmini çekiyor ve resimleri karşılaştırarak mouse'un ne kadar ve hangi yöne hareket ettiğini saptıyor. Oldukça yorucu bir iş, üstelik bunu saniyede 1500 kere yapıtığı düşünülürse. Mouse'un altına yerleştirilen kırmızı renkli oldukça güçlü bir LED sayesinde ortamda ki ışık düzeyi ne olursa olsun IntelliEye performansından ödün vermiyor.

IntelliEye İşe yarıyor mu?

Intellieye sayesinde mouse'un keskinliği oldukça artıyor ve bu özellikle FPS oyunlarda çok işe yarıyor. Rakibin çevresinde dönerek ateş ettiğinizde IntelliEye'ın keskinliğinin ne kadar işe yaradığını açıkça görüyorsunuz. Bu Quake'i saniyede 25 kare oynamakla 30 kare oynamak arasındaki farka benziyor. Elbette 1000dpi netliğe sahip bir klasik mouse'da aynı keskinliği verebilir. Ancak piyasadaki standart mouse'ların çoğu 120dpi ve bu Intelliye'dan kat kat daha yavaş oldukları anlamına geliyor.



Bu yeni mouse'un diğer bir avantajı ise kirlenmenin söz konusu olmaması. Bildiğiniz gibi mouse'lar çok sık kirlenirler ve temizlemezseniz tutukluk yaparlar. Nedense bu tutukluklar hep oyunların ortasında olur ve bu yüzden yapamadığınız bir strafe veya bir türlü seçemediğiniz birimler size pahalıya patlar. Oyunu durdurup mouse temizlemenin oyunun heyecanından neleri alıp götürdüğünü anlatmama da gerek yok sanırım. Ancak Intellieye kullanan mouse'larda bu sorunu asla yaşamayacaksınız. Temizlenmeye hiç ihtiyaç duymayacaklar çünkü hiç kirlenmeyecekler. Klasik mouse'larda ki gibi yüzeydeki pisliği toplayarak direkt mouse'un içine depolayan bir top olmamasının en büyük yararı bu.

Ayrıca IntelliEye sayesinde mousepad'e ihtiyacınız olmayacak. Çünkü çok parlak ve tek renk yüzeyler dışında IntelliEye çok iyi çalışıyor. Böylece sıkı aksiyon oyunlarının ortasında mousepad'inizi çekiştirip durmak zorunda kalmıyorsunuz. Elbette mouse'u kullandığınız zemini temiz tutmakta fayda var. Ancak standart mouse'lara olduğu kadar özenli olmanız gerekmiyor.

Yine klasik mouse'ların en büyük handikaplarından biri kısa ömürlü olmaları. Bunun sebebi birçok mekanik parçadan oluşmaları. Mekanik parçalar hemen hemen tüm elektronik cihazlarda en çabuk bozulan ve en çok sorun çıkaran parçalardır. IntelliEye herhangi bir mekanik parçaya sahip olmadığından ömrü klasik mouse'larla kıyaslanamayacak kadar uzun. Karşımıza ilk defa bilgisayarınız kadar uzun ömre sahip olma iddiasında bir mouse var. Elbette mouse piyasaya çıkalı sadece iki ay olduğundan üç-dört yıl boyunca sorunsuz çalışıp çalışmayacağını test etme şansım olmadı. Ama Microsoft'un bu iddiası bana oldukça mantıklı geldi. Ayrıca yaklaşık olarak bir aydır bu mouse'u kullanıyorum ve henüz bozulmadı. Her oyun kaybettiğimde hıncımı mouse'dan çıkartmak, onu sağa sola çarpmak gibi huylarım olduğu düşünülürse bu onun yeterince sağlam olduğunun güzel bir göstergesi.



IntelliEye'ın modelleri

Piyasada IntelliEye kullanan iki ayrı Microsoft mouse var. Bunlardan ilki yapı olarak standart IntelliMouse'a oldukça benzeyen IntelliMouse with IntelliEye (beyaz olan); diğeri ise IntelliMouse Explorer (gri olan). Bu iki modelin temel özellikleri hemen hemen aynı. Ancak Explorer fazladan iki programlanabilir tuşa sahip ve ergonomik yapıları farklı. Explorer daha büyük ellilere uygun ve daha geniş bir tabana sahip. Ayrıca dört bir yanından ışıklar saçan çok hoş bir tasarımı var. Doğal olarak fiyatı da daha yüksek. IntelliMouse ise daha ufak ve klasik IntelliMouse görünümü de oldukça sade. Benim tercihim beyaz ve sade olan Intellimouse with IntelliEye oldu. Eğer Explorer'ın şıklığı ve albenisi bir yana bırakılırsa klasik görünümlü olan model çok daha kullanışlı. Explorer'ın özellikle tekerleğini kullanışsız buldum. Ancak baş parmağın altına gelecek şekilde ayarlanan iki ek tuşun yerleşimi gerçekten harika. Explorer'ın şık görünümü ve ekstra iki tuşu onu tercih sebebi yapabilir. Ama dediğim gibi benim oyum Gri'den yana değil Beyaz'dan yana. Zaten iyi yürekli her şövalyenin seçimi Byaz'dan yana olmalı.

LEVEL'ın yorumu

Fiyatı bir mouse için çok yüksek olsa da IntelliEye mouse'lar kesinlikle bulabileceğiniz en iyi mouse'lar. Onu Yılın Oyun Kontrol Cihazı seçmemizin sebebi bu. Ve bence almaya da değerler. Sonuçta oyunlarda en çok kullandığımız cihaz kuşkusuz mouse. First Person Shooter, Strateji, Role-Playing, Adventure; tüm bu türlerde mouse kullanıyoruz. O zaman joystick veya direksiyonlara verdiğimiz paraları niçin IntelliEye için harcamayalım. Üstelik çok uzun olan dayanma sürelerini de göz önüne alırsanız üç beş ucuz mouse alıp atmaktan daha pahalıya da gelmiyor. Zaten bu yüzden fiyat/performans oranını oldukça yüksek tutuğumuzu farketmişsinizdir.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler
- Saniyede 1500 kare yüzey tarama
- Ekstra 2 programlanabilir tuş (Explorer için)
- Scrolling Wheel
- USB ve PS/2 portu seçenekleri

Beraberinde Gelen Yazılımlar
- IntelliPoint v3.0

Sistem Gereksinimleri
- 30MB hard-disk alanı
- Windows95 veya üzeri

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	10
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	7
Ergonomi	8
GENEL	9/10

LEVEL Performans

NEC FP950 19"

Bilgi İçin İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyatı: 885$ +%17KDV

Kimi monitörler iyidir. Kimileriyse daha iyi. Ama önemli olan hangisinin en iyi olduğu?

Bir monitör almayı düşünüyorsunuz. Para derdiniz yok. Yani 19" veya 21" bir monitör alabilecek düzeydesiniz. Ama bir monitöre neredeyse bir komple sistem parası vermişken en iyisi olsun istiyorsunuz. En doğal hakkınız. Ama işiniz oldukça zor. Çünkü diğer ürünlerin tersine monitörlerin üst düzeyde daha fazla seçeneği var. Yani en kaliteli modemler belki bir iki tane, en hızlı ekran kartları deseniz 5'den fazla seçenek çıkmaz. Ama piyasada bulabileceğiniz 700$ ve üzerindeki monitörlerin sayısı oldukça fazla.

Sizi bu tatlı dertten kurtarmak ve geriye kalan, benimde dahil olduğum büyük çoğunluğun ağız sularını akıtmak için sık sık sizler için üst düzey monitörler inceleyeceğiz. Böylece bende testler vesilesiyle kendimi tatmin edip o şanslı azınlığın içinde bulunma zevkini kısa süreler için yaşayacağım. Ama şanslı olduğumu düşünmeyin. Çünkü Nec FP950 gibi harika bir monitörü bir süre kullandıktan sonra eski zavallı 17" monitöre dönmek tam anlamıyla bir hezimet. Zaten ne zaman çok kaliteli bir monitörü inceledikten sonra mevcut monitörüme dönsem bir ona bir de kendime derin bir acıma duygusu ile bakarım. Açık konuşmak gerekirse Nec FP950 ile bu hissi hiç olmadığı kadar derinde yaşadım. Beni bu kadar etkiliyen tek monitör sanırım Sony'nin 21"lik düz ekran canavarı GDM-F500 olmuştu.

Peki yavaş yavaş FP950'yi bu kadar iyi yapanın ne olduğuna bir göz atalım. FP950'nin en önemli özelliği kullanılan tam düz ekran. İngilizce deyimiyle Flat Screen olması. Tam düz ekran üzerinde hem gereksiz yansımalar oluşmuyor hem de deformasyonların önüne geçilmiş oluyor. Eski tip silindirik veya küresel monitörlerde deformasyon kaçınılmazdır. Ancak monitör düz olduğunda deformasyon olmaz. Gerçi Nec FP950'ye ilk baktığınızda iç bükey olduğu hissine kapılıyorsunuz ancak bu hem dış bükey monitörlere alışmışlığınızdan hem de ekran'ın önündeki koruyucu cam'dan kaynaklanıyor ve kısa sürede monitörü tam düz olarak algılıyorsunuz.



Düz ekranın görüntüyü deforme etmemesi dışındaki en önemli faydası üzerinde yansıma oluşmaması. Özellikle küresel monitörler dış bükey olduklarından bulunduğunuz mekandaki hemen hemen tüm aydınlatmaların (florasan, halojen, ampül vs.) yansımaları ekrana düşer ve bu oldukça rahatsız edicidir. Silindirik yani dikine bombesi olmayan monitörlerde bu daha azdır. Ancak tam düz ekran monitörlerde yansımalar minumum seviyededir. Bizlerde her normal insan gibi ışık üretmediğimizden ancak üzerimizdeki giysilerin yansımaları monitörde belirir.

Düz ekran olmasının ötesinde NEC FP950'nin anti-glare (yansıma önleyici) tabakası da oldukça başarılı. Anti-glare tabakası ekrana düşen ışığın büyük çoğunluğunu absorbe eder ve ancak küçük bir bölümü yansıyabilir. Düz ekran olduğu için zaten monitöre az düşen yansımalar anti-glare tabakası tarafından yok ediliyor ve böylece FP950'nin üzerinde rahatsız edici yansımaları görmek hemen hemen imkansızlaşıyor. Anti-glare tabakası artık piyasadaki monitörlerin pek çoğunda bulunuyor ancak NEC FP950'nin ki kadar kaliteli anti-glare tabakalarına pek sık rastlamıyoruz.

Ekranın geometrisi ve anti-glare tabakası dışında kullanılan tüpün özellikleri de oldukça iyi. 0.25mm nokta aralığına sahip olan NEC FP950 oldukça net görüntü veriyor. Renkler parlak ve güzel. NEC FP950 test görüntülerimizde renk skalasında ki hemen hemen tüm renkleri görüntülemeyi başardı.

18" görülebilir alana sahip olan NEC FP 950 bu konuda bize piyasada bulunabilecek en iyi değeri veriyor. Ancak NEC FP 950'nin tüpünün en üstün olduğu alan nokta birleşimi. Monitör tüpleri ekrandaki görüntüyü oluşturabilmek için üç ayrı renkte görüntü oluştururlar. Bunlar yeşil, mavi ve kırmızıdır. Bu üç ayrı renkteki görüntü üst üste oturunca diğer renkleri oluştururlar. Ancak her monitörde belli bir oranda sapma vardır ve bu sapma yüzünden monitörün bazı noktalarında bu üç renk tam olarak üst üste oturmaz. NEC FP950 bu alanda bugüne dek gördüğüm monitörlerin tümünden daha iyi. Ekrandaki bu üç renk görüntü mükemmel şekilde üst üste oturuyor. Bu da çok daha net çok daha iyi görüntü anlamına geliyor.

LEVEL'ın yorumu

Farketmişsinizdir NEC FP950 hakkında kötü hiç bir şey söylemedim. Çünkü NEC FP950'nin tek bir kötü yanı bile yok. Böylesine kusursuz bir monitöre bu denli hayranlık duymamı ve onu bırakmak istemememi artık daha iyi anlıyor olmalısınız. Fiyatına gelince FP950 ona vereceğiniz her kuruşun hakkını size verecek. Tabii bu kadar bu kadar kuruşu verebiliyorsanız. Bu kadar pahalı bir monitörü şimdilik sadece hayal edebilenler içinse iyi haberlerimiz var. Bu tip harika monitörlerin fiyatları önümüzdeki beş yıl içinde oldukça makul fiyatlara gelecek ve bizler zorlanmadan canavar monitörlere sahip olabileceğiz. Tabii o zaman da neye aç gözlerle bakarız kim bilir?

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler

18" görülebilir alan
1920x1440 çöz. 73Hz tazeleme oranı
USB bağlantısıyla masaüstünden yönetim
442x456x447mm ebatlar

Beraberinde Gelen Yazılımlar

NEC kontrol programı

Sistem Gereksinimleri

Windows98 veya üzeri
Pentium 200
10MB hard-disk alanı

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	9
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	9
GENEL	9/10

LEVEL Performans

Pioneer 10X DVD

Bilgi İçin İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 120$ +%17KDV

DVD sürücüler konusunda tartışmasız lider olan Pioneer diğer tüm rakiplerinden önce 10X DVD sürücü ile karşımızda.

Daha önceki modellerde olduğu gibi 10X'de de tray yerine Slot-in sistemi kullanılmış. Bu sistemde CD veya DVD-ROM'unuzu cihazın n kısmındaki boşluktan içeri sürüyorsunuz. Yani bir çekmecesi yok. Bu yönü oldukça eleştirilse de bence oldukça kullanışlı bir sistem ve pek çok kişinin sandığının tersine yanlışlıkla iki CD veya DVD-ROM'u birden sokma şansınız yok.

Pioneer 10X'in performansı tam anlamıyla göz dolduruyor. 40X'lik CD-Rom okuma hızı sayesinde CD'lerde saniyede 6MB veri akışı sağlıyor. DVD'lerde ise durum çok daha ciddi çünkü 10X DVD hızı saniyede 13.5kbit gibi dehşet bir rakama denk düşüyor. Elbette bunlar maksimum değerler. Benchmark skorlarına baktığımızda da görüyoruz ki Pioneer piyasadaki tüm rakiplerine toz yutturuyor. Ortalama 6.3X okuma hızı ve 94ns'lik rasgele erişim hızı oldukça iyi değerler.



Pioneer 10X'de yeni nesil DVD sürücülerin hemen hepsinde bulunan özel tip bir bölge kodu kilidi var. Bu kilit başlangıçta sizin istediğiniz bölge koduna sahip bir filmi oynatabilmenizi sağlıyor. Ancak bir yandan da hangi bölgeden kaç tane film izlediğinizin hesabını tutuyor. Bir bölgeye dahil filmlerin izlenme sayısı 5'i bulduğunda cihaz kilitleniyor ve artık diğer bölgeleri okumuyor. Gerçi bu tip güvenlik uygulamalarının tümünde olduğu gibi bu güvenlik kodunu da kıran birileri çıktı.

Benchmark
Max okuma hızı: 12660kps
Min okuma hızı: 4816kps
Ortalama okuma hızı: 9286kps
Ortalama sürücü hızı: 6.3X
Rasgele Erişim Süresi: 94ms

Performansının yanı sıra üretim kalitesi ile de dikkati çekiyor Pioneer 10X. Pioneer ismine yakışacak şekilde ön panelden jumper'lara kadar her şey özenle yapılmış. Buna sürücü ile verilecek hediye DVD oyunun seçimi de dahil. Pioneer 10X ile birlikte Baldur's Gate'in DVD versiyonuna da sahip olabilirisiniz. Herhalde bu yapılabilecek en iyi seçimlerden biri. Tam anlamıyla bir RPG klasiği ve geçen yılın tartışmasız en iyisi. Ayrıca X-Files oyununun DVD versiyonu da paket dahilinde.

Level'ın Yorumu

Pioneer 10X beni hemen her açıdan mutlu etti. Üstelik fiyatı da alışık olmadığımız üzere kaliteli bir ürün için makul. Eğer bugünlerde bir DVD sürücü alacaksanız Pioneer 10X'i tavsiye ederim.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- 10X (13.5MB/sn) DVD okuma hızı
- 40X (6.0MB/sn) CD okuma hızı
- 110ms erişim süresi (DVD)
- 80ms erişim hızı (CD)
- Slot-in mekanizması

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	9
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	8
Ergonomi	9
GENEL	9/10

LEVEL Ekonomi

Brother HL-1240

Bilgi İçin İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyatı: 440$ +%17KDV

Bugüne kadar ev kullanıcıları daima ink-jet yazıcı kullanımına yönlendirildi. Bunun sebebi hem daha ucuz hem de renkli baskı alabilmeleriydi. Bunda yanlış bir şey yok. Ancak her ev kullanıcısının ihtiyacı aynı olmak zorunda değil. Pek çoğumuz okuduğumuz okula veya yaptığımız işe göre değişen yazıcı ihtiyaçları içindeyiz. Mesela bir LEVEL editörü olarak ben renkli yazıcıya ihtiyaç duymuyorum ve çok sık yazılarımın çıktısını alıyorum. Ink-jet yazıcılar sayfa başına maliyet olarak lazerlerden oldukça pahalılar. Üstelik Ink-Jet'lerin yavaş olması yazıcıya çok fazla sayfa yolladığınızda içinizde "bari ben gidip kendime bir kahve yapayım" hissi uyandırır. Hepsi bir yana Ink-jet yazıcıların ömürleri lazerlere göre çok daha kısadır ve çok daha fazla sorun çıkarırlar.

Tüm bu gerçekleri fark edip ihtiyacınız olanın bir lazer yazıcı olduğuna kara verdiğinizde ise önemli bir sorunlar karşılaşırsınız. İhtiyacınıza uygun bir lazer yazıcı bulmak. Lazer yazıcılar genelde ofis kullanımı için üretildiğinden performans olarak sizi çok aştıkları gibi fiyatları da el yakar.



Ve çözüm

Artık bu sorun sona eriyor. Çünkü lazer yazıcılar konusunda uzman olan Brother küçük ofis ve ev kullanıcılarına uygun bir yazıcı üretti. Elbette küçük ofis kullanıcıları umurumuzda değil. Onların her zaman işi büyütüp büyük yazıcı alma şansları var. Ancak HL-1240 lazer yazıcıya ihtiyaç duyan ev kullanıcıları için büyük bir nimet. Bunun en önemli sebebi fiyatının sadece 440$ olması. Yani kaliteli bir ink-jet ile hemen hemen aynı fiyat. Performansı da bir ev kullanıcısının ihtiyaçlarını fazlasıyla görecek düzeyde. Dakika da 12 sayfa basabilen Brother kuşkusuz kahve masraflarınızı da aşağıya çekecektir.

Brother'ın ev kullanıcısına uyan başka bir özelliği de boyutları. Bugüne kadar gördüğümüz en küçük lazer yazıcı olan HL-1240 36cmx37cmx23.5cm ebatlarında. Yani masa üzerinde kapladığı alan olarak pek çok ink-jet'den daha ufak. Üstelik kağıt yüklemenin yazıcın altındaki çekmeceden yapıldığını ve kağıt çıkışının ekstra alan kaplamadığını düşünürseniz toplam kullanım alanı olarak ink-jet yazıcı'ların bir çoğundan daha az yer kaplıyor. HL-1240'nin gördüğümüz en büyük hatası ise yazıcıyı kaldırdığınız zaman her Windows açılışında kaçınılmaz bir bi-di 386 hatasının oluşması ve bu hatayı düzeltmenin oldukça yorucu bir iş olması. Bu yüzden HL-1240'ı sisteminize kurarsanız kaldırmamaya bakın.

Level'ın Yorumu

HL-1240 lazer yazıcıların bütün özelliklerine sahip olmasının yanı sıra fiyatı ve kapladığı alan olarak ink-jet'lerle kolayca yarışabiliyor. Eğer renkli çıktı almak sizin için önemli değilse ve çok sık çıktı alıyorsanız kesinlikle ink-jet yazıcılardan daha avantajlı.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler

- Dakikada 12 sayfa baskı hızı
- 600dpi çözünürlük
- Ekonomi modunda %50 mürekkep kazanımı
- Paralel Port ve Usb bağlantı seçenekleri
- 2MB hafıza

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	6
Performans	6
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	9
Yazılım Desteği	6
GENEL	7/10

LEVEL Teknoloji LEVEL Performans

ABIT BE6-II

Bilgi İçin İthalat: Karma, Tellioğlu Telefon: (212) 233 30 30; (212) 213 34 40 Fiyatı: 130$ +%17KDV

Anakart piyasasının en prestijli isimlerinden ABIT son anakartı ile BX anakartlarda son noktayı koyuyor.

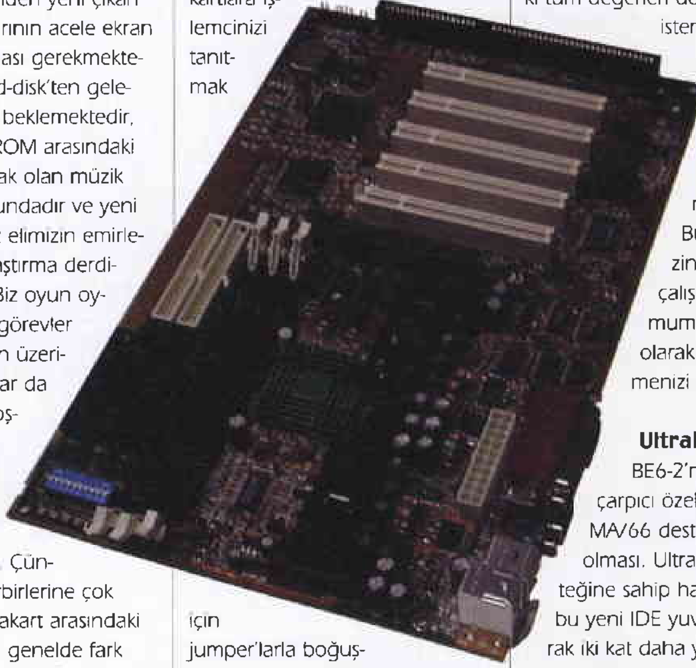
Anakartlar kuşkusuz bilgisayar sistemlerinin en temel parçası. Diğer bileşenler sadece bir görevi yerine getirirken Anakartlar onlarca görevi birden yerine getirmek zorundadır. İşlemciden yeni çıkan 3D hesaplamalarının acele ekran kartına ulaştırılması gerekmektedir, RAM'ler hard-disk'ten gelecek olan verileri beklemektedir, ses kartı ile CD-ROM arasındaki bağlantı çalınacak olan müzik için açılmak zorundadır ve yeni USB joystick'imiz elimizin emirlerini işlemciye ulaştırma derdine düşmüştür. Biz oyun oynarken tüm bu görevler zavallı anakrtların üzerine yıkılır. Ve onlar da oradan oraya koşturmak zorunda kalır.

Buna karşın onlara gerekli önemi vermeyiz. Çünkü anakartlar birbirlerine çok benzerler. İki anakart arasındaki performans farkı genelde fark edilemeyecek kadar küçüktür. Yani anakartımızın kalitesi bize daha yüksek kare oranı veya daha iyi görüntü kalitesi olarak dönmez. Üstelik yeni çipsetler neredeyse iki yılda bir çıktığından anakartlarda dehşet bir çekişme ve heyecanda yoktur. Ama işin aslına bakarsanız doğru bir anakart hem daha fazla performans anlamına gelebilir hemde sizi pek çok dertten kurtarır.

Farklı bir anakart

ABIT BE6-2 yukarıda adı geçen doğru kartlardan. Intel'in 440BX çipsetini kullanan anakart PentiumII 233'den Pentium III 700'e kadar işlemcileri destekliyor. Bir AGP, beş PCI ve bir ISA slotuna sahip. Üç adet SD-RAM yuvası var ve 768MB'a kadar RAM'i destekliyor. Ayrıca ECC RAM'ler, AGP 1X/2X ve işletim sistemi üzerinden güç yönetimi desteğine de sahip.

Bunlar piyasada ki pek çok BX kartın ortak özellikleri. Ancak ABIT bunların dışında aklınıza gelebilecek her tür özelliğe sahip. Bu özelliklerin başında SoftMenu geliyor. Mucidi yine kendisi olan bu teknoloji sayesinde ABIT anakartlara işlemcinizi tanıtmak için jumper'larla boğuşmak zorunda kalmıyorsunuz. BIOS üzerinden işlemcinize ait tüm ayarları yapabiliyorsunuz. ABIT BE6-2'nin üzerindeki geliştirilmiş SoftMenu III sayesinde işlemcinize dair çok ince ayarları yapmanız mümkün. Üstelik bu yeni versiyonda her ayarın ne işe yaradığı hemen yanında açıklamıyor.



Peki bunun bize yararı ne? Elbette ki kolay ve dertsiz overclock. Başlarda oldukça emkinli yaklaşılan overclock işlemi artık günlük hayatın bir parçası. Elbette overclock uyguladığınızda sisteminizde meydana gelebilecek tüm hasarlardan siz sorumlusunuz ve bu işi yapabilmek için standart bir kullanıcıdan daha fazla bilgiye sahip olmanız gerekiyor.

ABIT BE6-2'nin overclock yeteneğinin arkasındaki tek özellik bu değil. Hatta bundan daha önemli olan özellik BE6-2'nin Front Side Bus (FSB) hızının standart anakrtlara göre çok daha ince ve geniş ayarlanabilmesi. Standart BX anakartlar 66, 75, 85 ve 100MHz FSB hızlarını destekler. BE6-2 ise bunlara ek olarak 84MHz ile 200MHz arasındaki tüm değerleri destekliyor. Yani isterseniz FSB hızınızı 137MHz veya 156MHz gib ara değerlere getirebiliyorsunuz. Bu da sisteminizin stabil olarak çalıştığı maksimum noktayı tam olarak yakalayabilmenizi sağlıyor.

UltraDMA/66

BE6-2'nın diğer bir çarpıcı özelliği UltraDMA/66 desteğine sahip olması. UltraDMA/66 desteğine sahip hard-disk'lerinizi bu yeni IDE yuvasını kullanarak iki kat daha yüksek olan bu veri yoluna bağlayabiliyorsunuz. Performans artışı kullandığınız hard-diske göre en az %20 oluyor. Teorik olarak bu artış %100'e kadar çıkabiliyor.

UltraDMA/66 desteğinin diğer bir avantajı bu ek yuvaların size daha fazla sürücü takma şansını sağlaması. Çünkü HighPoint'in geliştirdiği bu ek yuvalar SCSI adaptörlerine benzer olarak çalışıyor ve bu sisteme ek sürücüler yüklemenize izin veriyor.

BE6-2'nin üç önemli özelliği Softmenu III, UltraDMA/66 ve FSB hızının daha geniş ayarlanabilirliği onu diğerlerinden farklı kılıyor. Ancak ayrıntıların tümüne bakıldığında BE6-2 farklı olmanın ötesinde bir takdiri hak ettiğini gösteriyor. Kartın genel tasarımı, yuva ve bağlantıların yerleri tüm sistem için sorunsuz bir kurulum sağlıyor. BIOS'da ki tüm ayarların kullanım kolaylığı ve çeşitliliği, açılış sırasında IDE yuvasına bağlı sürücülerdeki değişikliklerin otomatik tanınması kullanımı kolaylaştıran öğeler. Aynı anda hem kendi ısısını hem de işlemci ısısını sürekli olarak kontrol etmesinin yanı sıra BE6-2 ekstra bir termal sensor sayesinde sistemin istediğiniz herhangi bir yerindeki ısıyı BIOS üzerinden görüntüleyebiliyorsunuz. Mesela ekran kartınız bu özelliğe sahip değilse sürekli olarak ekran kartınızın ısısını kontrol edebilirsiniz. BE6-2 tüm bu ısı ölçümlerini yaparken ısı sizin belirlediğiniz seviyenin üzerine çıkarsa sizi otomatik olarak uyarıyor. Yine sizin ayarladığınız üst bir limitte ise sistem kendini kapatıyor.

Level'ın Yorumu

ABIT BE6-2 standardın dışında özel bir anakart arayan herkese hitap ediyor. İsteğiniz daha stabil bir sisteme sahip olmak da olsa tüm teknolojik özelliklere sahip bir anakarta sahip olmak da ABIT BE6-2 kesinlikle doğru seçim. Ama niyetiniz sıkı bir overclock ise daha iyi bir seçeneği biz bilmiyoruz.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler

- Intel 440BX chipset
- PentiumII 233 ila
- Pentium III 700 arası işlemci desteği
- Agp 1X/2X desteği
- 3 adet 168-pin DIMM yuvası
- Max 768MB RAM desteği
- Award v6.0 BIOS
- 119 ayrı FSB hız ayarı
- UltraDMA/66 desteği
- SoftMenu III ile daha kolay işlemci tanıtabilme
- Üç ayrı termal sensor
- Voltaj ve CPU fanı hızı kontrolü

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	8
Performans	10
Üretim Kalitesi	9
Fiyat/Performans	7
Yazılım Desteği	10
GENEL	9/10

DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar ithalatçı firmaların tavsiye ettiği son kullanıcı fiyatlarıdır ve KDV dahil edilmemiştir.

Sistem

Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	**Intel Celeron 433** Empa/Karma Fiyatı: 81$	**PentiumIII-500** Empa/Karma Fiyatı: 275$	**AMD K7 700** 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 680$
Anakart	**Tomato ZX AT Soket** Empa Fiyatı: 67$	**ABIT BE6-2** Tellioğlu/Karma Fiyatı: 130$	**Asus K7-M** Çizgi Elektronik Fiyatı: 165$
Bellek	**64MB SDRAM** Fiyatı: 74$	**128MB SDRAM** Fiyatı: 184$	**256MB SDRAM** Fiyatı: 268$
Hard-disk	**10.2GB Quantum Fireball CX** Empa/Karma Fiyatı: 128$	**13.6 GB Quantum Fireball KX** Empa/Karma Fiyatı: 172$	**20.5 GB Quantum Fireball KX** Empa/Karma Fiyatı: 230$
Ekran Kartı	**Creative 3DBlaster Savage4** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 79$	**Diamond Viper V770 Ultra** Karma/Multimedya Fiyatı: 252	**Creative 3DBlaster GeForce Pro** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 305$
Monitör	**15" Hyundai S570** Empa/Multimedya Fiyatı: 147$	**17" LG Flatron** Ufotek Fiyatı: 395$	**19" Nec FP950** Genpacom Fiyatı: 855$
CD ve DVD-ROM	**Toshiba 40X 6602 CD** Karma Fiyatı: 50$	**Pioneer 10X DVD** Multimedya Fiyatı: 105$	**Creative Encore8X DXR3** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 250$
Ses kartı	**Creative SB Live Value** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 55$	**Creative SB Live Player** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81$	**Creative SB Live Platinium** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 209$
Modem	**56K USRobotics Internal** Karma Fiyatı: 48$	**Diamond Supra Memory 56K** Karma/Multimedya Fiyatı: 103$	**56K USRobotics Message External** Karma Fiyatı: 133$
Kasa	**Genius Venus** Boğaziçi/Multimedya Fiyatı:88$	**Elan Vital T-5** Çizgi Elektronik Fiyatı:66$	**Elan Vital T-10** Çizgi Elektronik Fiyatı:84$
Mouse	**Genius Venus'e dahil**	**Microsoft IntelliMouse** Microsoft Fiyatı:20$	**Microsoft IntelliMouse Explorer** Microsoft Fiyatı:74$
Hoparlör	**Genius Venus'e dahil**	**Creative FPS2000** Multimedya Fiyatı:190$	**Creative DTT2500** Multimedya Fiyatı:320$
Klavye ve Floppy	Fiyatı: 20$	Fiyatı: 20$	Fiyatı: 20$
Toplam fiyat	**837$**	**1991$**	**3588$**
Yan Ürünler			
TV kartı	**Inca TV Explorer BT 878** Pasifik Bilgisayar Fiyatı:56$	**Avermedia TVPhone 98** Multimedya Fiyatı:84$	**Hauppaupage TV** Bilgitaş Fiyatı: 141$
Yazıcı	**HP 710C** HP Fiyatı:142$	**Epson Stylus 640** Romar Fiyatı:205$	**Epson Stylus Photo 900** Romar Fiyatı:420$
Tarayıcı	**Mustek 1200CU** Ricoh Fiyatı:89$	**HP Scanjet 4200CU HP** HP Fiyatı:252$	**Epson GT-7000 C** Romar Fiyatı:289$
CDRW	**Creative 4424** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:265$	**Yamaha 6424** Multimedya Fiyatı:299$	**Yamaha 8424S** Multimedya Fiyatı:329$
Web Kamerası	**Avermedia** Multimedya Fiyatı:69$	**Creative Webcam III** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:109$	**Creative Webcam GO** Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 233 30 30	Tellioğlu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	Ufotek	(0212) 336 61 00

Teknik Servis

Sevgili Posta Kutusu (garip oldu galiba)

Alamadığım zaman sinir katsayımı artıran 3 dergiden biri olabildiğiniz için teşekkürler. Benim bazı konularda çelişkilerim var. Ben de bunları size sormakta fayda gördüm. Bu mektubu dergide yayınlayın diye yollamıyorum ama en azından e-mail aracılığıyla bi cevap yollarsanız mesut ve bahtiyar olurum.

Şimdi ben bi upgrade olayına girmeyi düşünüyom. Öncelikle giriyim mi girmiyeyim mi diye sorayım. Daha sonra kompleks kısmına geçerim. Bilgisayarımın özellikleri şunlar:

AMD K6-2 300 (overclock ettım 333 olarak kullanıyorum normalde 350'ye overclock edecektim ama anakart biraz bozuk); Super7 anakart; 64MB SDRAM; 6.4 GB + 1.2 GB HDD; 32x GOLDSTAR CD-ROM, 8MB ASUS V2740 ZX AGP TV IN/OUT; Floppy var ama bozuk (eheh); 15" HYUNDAI MONITOR; SB 16 SES KARTI; 33.6 US ROBOTICS MODEM; ACER 310P SCANNER; HP 690C PRINTER.

Şimdi ben neleri değiştirmeyi düşünüyorum. Öncelikle işlemci. Kalsın mı, PIII450 mi alayım yoksa AMD Athlon mu? Sakın bana Celeron demeyin.

HDD alıcam ama nası bişey alsam. 13GB alsam çok mu yavaş olur? DVD Writer almak istiyorum (tabi çıktıysa). DVD Writer aynı zamanda CD de yazar mı? Ekran kartı alıcam şimdi kalsın mı 32MB Riva TNT2 mi alayım; yoksa Voodoo 3 mü alayım; Matrox mu yoksa Diamond Viper 770 Ultra Gamer's Edition mı? Şimdi bazıları Riva TNT2 en iyi diyor bazıları Matrox al diyor. Önceki sayılarınızdan birindeki donanım incelemelerinde de Diamond Viper oyuncuların alabileceği en iyi kart demiştiniz. Madem öyle niye hala Matrox ve Riva TNT2 de savunuluyor? Yani bunların bu karttan üstün olan yanları nedir? Hangisını alayım; niye? Floppy alacağım zaten :). Ses kartını ne yapsam acep ? Sony XB8 müzik setim var ve bilgisayar ona bağlı. SB Live! Value alsam gözle görülür bir ses kalitesi artışı olur mu? (oyunlarda ve mp3lerde). Bir de 56K modem mi alsam yoksa başka bir sistem mi denesem? Kablo modemi mi beklesem? Gerçi bizim burda kablolu TV yok ama pederi sıkıştırırım taşınırız :))

Evet işte böyle. Sizin tavsiye edebileceğin başka daha iyi bir sistem varsa bi zahmet söyleyiverin. Şimdi düşünüyorum. Ben bunları alıcam çok kısa bi süre sonra fiyatları azalacak. Şimdi ben bunları alsam mı yoksa biraz bekleyip yenileri çıkıp fiyatları düşünce mi alsam? E o zaman da bunların değeri kalmıycak :). Yani burada size akıl danışayım. Upgrade olayına hemen mi gireyim yavaş yavaş mı değiştireyim ya da bir süre sonra toplu halde mi alayım yoksa böyle devam edeyim mi...

Yani bu mektubumlada sizi bayamadıysam helal olsun. Özür dilerim ama ne yapayım işte upgrade işinde insanın soracak çok şeyi oluyor. Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.



LEVEL Merhaba Memocan

Sistemin bir zamanlar oldukça iyiymiş. Çünkü oldukça dengeli bir sistem.Yani parçalar birbiriyle benzer düzeyde ve hiç biri darboğaz yaratıp bir diğerinin hızını düşürüyor gibi gözükmüyor. Upgrade yaparken genel mantık önce en yavaş ve eski olan parçayı seçip değiştirmek böylece maksimum performans artışı sağlamaktır. Ancak senin sisteminde böyle bir parça yok. Senin ilk değiştirmen gereken kuşkusuz floppy sürücü. Bir gün Windows'un açılmayı red eder veya hard-diskin "boot failure" hatası ile karşına çıkarsa o floppy'ye oldukça ihtiyacın olacak. Diğer parçalarımız ne olursa olsun, sistemimizin genel hızı ne olursa olsun maalesef hepimiz hala düzgün çalışan bir floppy sürücü ve bir sistem disketine fazlasıyla bağımlıyız. Asıl parçaların upgrade'ine gelince. Gördüğüm kadarıyla sen biraz uçmayı tercih edip bütün bılgisayarı değiştirmişsin. Biz buna upgrade değil yeni bilgisayar almak diyoruz. Eğer Anakart, işlemci, ekran kartı, ses kartı, hard-disk ve modem değişecekse en mantıklısı yeni bir bilgisayar almak. Çünkü şu an ki bilgisayarın gerçekten kötü değil. Bence onu elden çıkarma. Tabii büyük ihtimalle yeni bir bilgisayarı küt diye alamayıp her ay bir iki parça değiştirip upgrade etmeyi düşünüyorsundur. Bunda mahsur yok. Ama üstüne basa basa söylüyorum eski parçaları atma veya 3-5$'a verme bence. Mutlaka bir kardeşin yiğenin falan veya eve geldiğinde gel multiplayer oynayalım demek suretiyle hava atabileceğin bi arkadaşın vardır. İşlemcini değiştireceksen artık 450MHz ile yetinme; 500MHz'in üzerine çıkmaya bak. Zaten işlemciler şu aralar sürekli hızlanıyorlar ve fiyatları da süratle düşüyor. Elbette Athlon'da düşünebilirsin. Athlon'lar bence oldukça iyiler. Ancak "Athlon mu Pentium III mü?" sorusuna burada cevap vermek pek kolay değil. Bu konuda pek çok kişi iyi kötü birşeyler söyledi ama ben kesin bir yorum yapmak için bir iki ay daha bekleyip her iki firma da ne yöne gidiyorlar görmek istiyorum. Çünkü işlemci alırken performans kadar bakılması gereken stabilite, anakart ve yazılım desteği, geleceğe yönelik upgrade opsiyonları gibi pek çok konu var. Maalesef bu konuda atıp tutanlar bus hızından veya bilmem ne benchmark'ından kafalarını kaldırıp bu konularda pek yorum yapamadılar. Ancak biz test sistemlerimizden birinde AMD Athlon kullandığımızdan iki işlemcinin artı ve eksilerini daha rahat görebileceğiz sanırım.



Hard-disk konusunda söylediğini anlamadım. Hard-disk'lerin kapasiteleri büyüdükçe genelde hızları da artar. Yani senin söylediğinin tam tersi aslında. Ayrıca DVD Writer dediğin şey inan çok pahalı ve memleketimizde bulunmuyor.

Ekran kartı konusunda elbette her zamanki gibi dikkatli olmak gerekiyor. Bence DDR-RAM'e sahip GeForce kartlar şu an alınması gereken en mantıklı kartlar. Ancak buna paranız yetmiyorsa TNT2 Ultra'lar oldukça mantıklı. En iyi TNT2 Ultra derseniz bence de Diamond Viper V770. Yani Diamond Viper V770'de bir Riva TNT2 Ultra. Ses kartını değiştirmek konusunda da, almayı düşündüğün yeni ses kartı konu-

sunda da doğru yoldasın. Evet SoundBlaster16 çok iyi bir karttı.Yıllarca onu kullandık ama bir yere kadar. Gelişen teknolojilerin yanında oldukça eski kaldı SB16'lar. En azından dört hoparlör desteği, aynı anda birden fazla kaynağın ses kartını kullanabilmesi, pozisyonel ses gibi konularda ki eksiklikler yüzünden SB 16'ları çöpe atmanın zamanı geldi de geçiyor.

Kablo modem olayına gelince. Henüz kablo modemi denemedim. İnşallah bu ay içinde deneyip sizler için olumlu veya olumsuz olduğunu anlatacağım. Ama o zamana kadar birşey söylemem zor.

Baymak konusuna gelince. Sizin teknik sorularınızı cevaplamak bir zevk. Karşıdan karşıya geçen bir yaşlıya yardım ederken veya hamile bir bayana otobüste yer verirken insan içten içe mutlu olur. Başkalarına yardımcı olabildiği için kendini yararlı ve mutlu hisseder ya. İşte bunun gibi birşey. Ayrıca unutmayın ki bu işten para kazanıyoruz.

Sevgili Level çalışanları

Nasılsınız? İyi misiniz? Beni sorarsanız çok kötüyüm, başım Modem diye bir aletle dertte. Derdimi size açıklasam her halde beni dinleyip cevap verirsiniz dedim. O zaman size derdimi anlatayım.

Benim Modem Rocwell 56K ama ne hikmetse fareyi sallayınca hızlı giriyor o da yavaş zaten. Arkadaşlara sordum Fareyle çakışıyor diyorlar. Sonra Dos'tan MSD diye bir programı açtım o da ne?

IRQ	COM
04	com1,com3(modem)Serial

Yazmaz mı? Deli oldum. Modemi çıkartıp Jumper'lardan ayarlamalar yaptım; ama yine olmuyor. Esas oluyor ama fareyi tanımıyor. Bana şöyle kapsamlı bir şekilde anlatırmısınız? Size dua ederim. Ramazan ayında. LÜTFEEEEEEEEEENİ!!

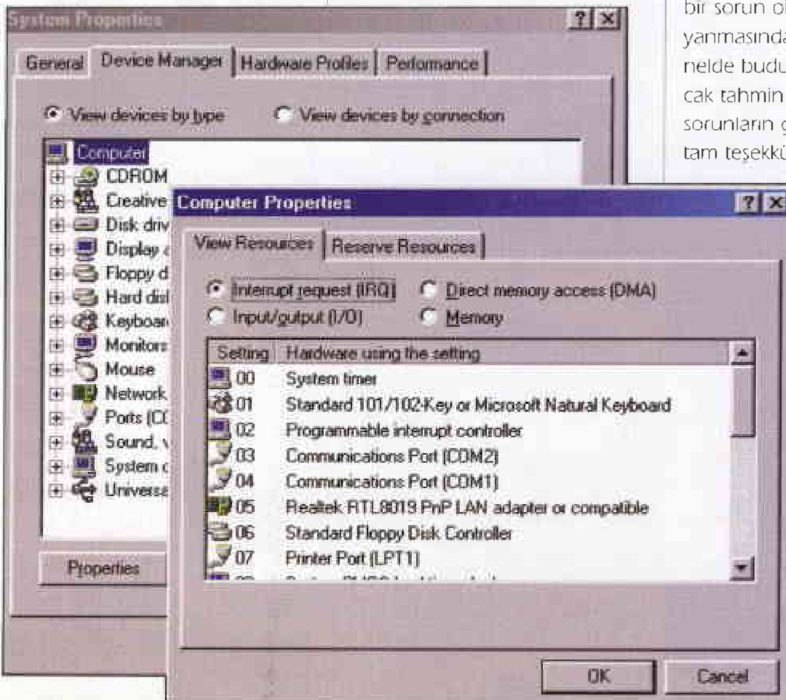
Serkan VATANSEVER.

Merhaba Serkan,

Fareyle modem çakışıyor demek? O zaman yapılması gereken tek birşey var modemi kaldırıp yeniden kurmak. Modem kendini kurarken arsızlık etmeyip boş bir IRQ'ya yerleşmeli. Ancak modem kurulurken Windows açılışında tanınmalı ve bunu takiben kurulmalı. Yani Denetim Masasındaki "yeni donanım ekle" seçeneği genelde şu an muzdarip olduğun çakışma problemlerine veya modemin bağlı olarak gözükmesi gereken COM3 portunun bulunamayarak modemin yüklenememesine yol açar.

Bu yöntem işe yaramazsa Bilgisayarım ikonuna sağ tık yaparak özelliklere gir. Burada aygıt yöneticisini seç. Aygıt yöneticisindeyken Bilgisayar'ı seç ve özellikler tuşuna tıkla. Böylece bütün cihazların IRQ numaralarını görebilir ve buna göre değişiklik yapabilirsin.

Bu da mı işe yaramadı? O zaman anakartının BIOS ayarlarından COM2 portunu disable et. Bu yollardan biri sorununu mutlaka çözecektir.



Merhaba Level,

3. doğum yılınızı kutlar sağlık ve başarılar dilerim. Hemen sorulara geçiyorum.

1- Benim bilgisayarım P120 den P 166 MMX e overclock edildi. Lakin overclock edilmesi yüzünden bir ekran kartım yanarak rahmetli oldu. İkinci ekran kartım da o yolda ilerliyor.

Bu e-mail'i monitörümün açıldığı şanslı zamanlarda yazıyorum. Sorun overclock mu ?

2- Ben sadece kasa multimedia'sız Savage 4 , anakart ve Pentium III ile bilgisayarımı upgrade etmek istiyorum . Kaç paraya bu olayı kapatabilirim . Biliyorsanız nereden ?

Sorularım bu kadar . Dergide yayınlarsanız sevinirim . Ama lütfen cevap yazınız. Bu arada bu size 11 . mektubum .

Umuralp Yalcınkaya

Merhaba Umuralp,

Sorun overclock mu? Olabilir. Overclock anakartına hasar vermiş anakartın da ekran kartına ona zarar verecek veya çalışmasını engelleyecek voltajlar yollamaya başlamış olabilir. Yani PCI slot'larındaki voltaj gerilimlerinde bir sorun olabilir. PCI kartların yanmasındaki temel sebep genelde budur. Elbette uzaktan ancak tahmin edebiliyorum. Bu tip sorunların gerek sebebini ancak tam teşekküllü bir teknik servis çözebilir.

Aslında senin için upgrade zamanı oldukça geçmiş olduğundan yapman gereken daha çok yeni bir bilgisayar almak. Şu an ki parçalarından ancak kasa, klavye ve mouse'unu saklama şansın var. Bu da ancak AT sistemde kalmaya razı olursan ki ben tavsiye etmiyorum. Bence seninde söylediğin gibi temel birleşenlerden oluşan komple yeni bir bilgisayar kur. Monitör hariç elbette. Gerçi ileride yeni bir monitörde alıp iki bilgisayara kavuşmuş olabilirsin ama bir Pentium 120 ile neler yapabildiğimizi inan hatırlamıyorum.

Eğer kasanı değiştirmek istemez ve AT sisteme razı olursan bu 50-60$ kadar sana daha ucuza patlayacaktır. Ama her halikarda 500$ civarı bir meblayı gözden çıkarmalısın. En ucuz nereden alabilirim diyorsan ve İstanbul'da oturuyorsan elbetteki Kadıköy piyasasından. Yani Yazıcıoğlu İş Hanın bulunduğu sokaktan. Ama hanın içindeki dükkanlardansa o sokak üzerindeki daha büyük mağazaları tavsiye ederim. Buradan isim vermem herhalde pek doğru olmaz.

Merhaba

Derginizi her ay takip eden bir okuyucu olarak size iki soru sormak istiyorum

1)Benim 670c HP yazıcım var. Yazıcımı bilgayara tanıtmaya yarayan disketleri bulamıyorum. Bunları başka yerden nasıl temin edebilirim?

2)Windows 2000 beta versiyonu ne zaman elime geçebilir?

İyi günler,başarılar

Merhaba Emre,

Yazıcın için sürücüleri www.hp.com adresinden bulabilirsin. Açılan ilk sayfadan drivers'a gir. Senden adım adım yazıcının modeli hakkında bilgiler isteyecek ve daha sonra sürücüleri çekebileceksin.

Eğer normal bir kullanıcı isen. Yani bir bilgisayar dergisinde editör veya geliştirici değilsen ya da ne bileyim Microsoft'un beta programına dahil değilsen eline geçmeyecektir. Zaten eline geçecek olsa bile Microsoft'un dağıtım işlerine biz bakmadığımızdan bir tarih vermem söz konusu olamaz. Yok sizin elinize ne zaman geçecek diyorsarsan ilk Beta'lar geleli üç aydan fazla oluyor. Yok ben yasa dışı yollardan elde etmeyi düşünüyorum piyasaya ne zaman düşer diyorsan... o konuda sana hiçbir şekilde yardımcı olamayız.

İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Füreya / Ayşe Kulin / Remzi Kitabevi
2. Paris'te Son Osmanlılar- Hıfzı Topuz-Remzi Kitabevi
3. Öteki Renkler / Orhan Pamuk / İletişim Yay.
4. Ölüm Hükmü / Maurice Blanchot / Kabalcı Yay.
5. Afrodit / Isabel Allende / Can Yayınları
6. Kara Büyülü Uyku / Vecdi Çıracıoğlu / Can Yay.
7. Ödünç Yaşamlar / Ali Poyrazoğlu / Can Yay.
8. Harry Potter-Büyülü Taş / J. K. Rowling / Dost Yay.
9. Felidae / Akif Pirinçci / Güncel Yayıncılık
10. Benim Gençliğim / Can Dündar / İmge Yayınevi

Bu aydan itibaren haberler kısmının içeriğini biraz daha geliştirip size ilginç, sıradışı ama kullanışlı aygıtlardan bahsedeceğiz. Hiç cırt cırt olarak tabir edilen ve hayatımızın hemen her noktasında yer edinen icadın sahibinin ne kadar zengin olabileceğini düşündünüz mü? Çok, hem de gerçekten çok fazla.

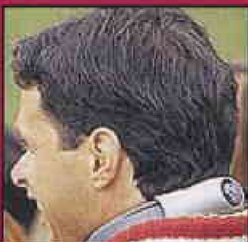
Otomatik, Işıklı Biber Değirmeni: Dış görünüşü oldukça güzel olan bu aletin işlevini anlatmaya gerek bile duymuyorum. Ve sadece diyorum ki eğer elektrikler kesilir de herhangi bir yiyeceğin üzerine karabiber serpmeniz gerekirse artık mum aramanıza gerek yok. Basın düğmesine yakın ışığı ve biberi nereye döktüğünüzü görün.



Motorlu CD Rafı: Toplam 100 adet kutulu CD-Rom alabilen bu raf içerisinde istediğiniz CD'yi ararken kaybolmayacaksanız. Sadece bir düğmeye basarak 360 derecelik bir zincir üzerine yerleştirilmiş 100 CD sırasıyla önünüzden geçecek ve istediğiniz CD'yi bulunca da yine aynı düğmeye basarak dönme işlemini sona erdirebilirsiniz.



Giyilebilir Kişisel Soğutma ve Isıtma Sistemi: Bu giyilebilir kişisel klima ile yoğun tipi altında üşümeden veya öğlen sıcağında terlemeden gezebilirsiniz. Termo elektrik prensibine göre çalışan bu klima üzerindeki akım yönünü değiştirerek sıcak soğuk geçişleri de yapılabiliyor. Boyuna takılan bu kişisel klima kullandığı 3 tane C tipindeki pil ile 10 saat kullanılabiliyor.



Kargaşa ve Sabun

Fight Club

Seven ve The Game filmleri ile adından çok fazla söz ettiren yönetmen David Fincher'in son yapıtı Fight Club sinemalardaki ve zihnimizin derinliklerindeki yerini çoktan aldı bile. Eğer filmin konusuna kısaca bakacak olursak: Chuck Palanhiuk'un romanından uyarlanan "Fight Club" yaşadığı çevreden yabancılaşarak kopma noktasına gelen genç bir adam ve yaşama alışması (!?) üzerine kurulu bir film. Aylardır uyuyamayan isimsiz kahraman (siz ister Cornelius, ister Jack diyebilirsiniz ama oyuncunun asıl ismi Edward Norton) aylardır uyuyamıyordur ve bu durum artık içinden çıkılmaz bir hal almıştır. İlk başlarda çeşitli hastalık veya sorunlara (ölüme yakın olan kanser hastaları, testisteleri alınmış erkekler ki sloganları "birlikte, yeniden erkek olmayı öğreneceğiz", tüberküloz vs.) destek gruplarına katılarak asıl acısını hissetmeye ve kendi sorunlarından uzaklaşmaya çalışmaktadır. Nitekim insanlar ağladıkça o daha fazla ağlıyor ve insanlar dinledikçe kendini çok daha iyi hissediyor. Kendi deyimiyle "Her gece ölüyor, her sabah yeniden doğuyordum". Sonuç olarak uykusunu geri kazanan isimsiz kahramanımızın bir süre sonra kendisi gibi hiç bir sorunu olmamasına rağmen bu gruplara katılan Marla ile tanışması, Tyler Durden'in (Brad Pitt) ortaya çıkması-na neden olacak ve hayatı asla eski haline dönemeyecektir. Ve tabii ki bunun nedeni Tyler Durden ile beraber kurdukları Dövüş Klübüdür. İşte Dövüş Klübü'nün kuralları:

1. Kural: Asla Fight Club hakkında konuşma!
2. Kural: Asla Fight Club hakkında konuşma!
3. Kural: Birisi dur dediğinde dövüş biter.
4. Kural: Bir dövüşte sadece iki kişi olabilir.
5. Kural: Her seferde sadece bir dövüş yapılır.
6. Kural: Dövüşürken atlet ya da ayakkabı giyemezsin.
7. Kural: Dövüşte zaman sınırı yoktur, sürebildiği kadar sürmelidir .



8. Kural: Fight Club'daki ilk gecenizde mutlaka dövüşmelisiniz

Biraz da filmin bizi hangi konuda düşünmeye ittiğine göz atalım. Filmin ana teması kopma, toplumdan yabancılaşma, bastırılmış öfke ve bunun sonucunda ortaya çıkan saldırganlık. Film ismi ile dövüş filmi havası veriyor ama kesinlikle öyle değil önemli olan bunun arkasındaki neden. Filmdeki erkekler (çünkü kadınların



Dövüş Klübü'ne katılmaları yasaktır. Zaten filmdeki tek bayan Marla) ilk başta birbirlerine zarar vererek, tabiri caizse suratlarını dağıtarak ilginç bir haz alıyorlar ve bu şekilde sorunlarından uzaklaşıyorlar. Ama filmin esas konuşulması gereken yönü anti-sistem ağırlıklı teması. Bizi olabileceğimiz gibi değil, "olmasını istediği" şekle sokan bir sisteme karşı, aşırı şiddet içeren ama haklı bir başkaldırının hikayesi anlatılıyor filmde. İnsanın



birey olarak hiçbirşey olduğunu kabullenmesinden itibaren kendine gerçekten ulaşabileceğini anlatıyor. Ve bunu başardığını da itiraf etmek lazım. Yıllardır seyrettiğim en kışkırtıcı film Fight Club.

Biraz da yönetmen David Fincher hakkında konuşmak da yarar var. Film, artık David Fincher'ın standart haline getirdiği hiç beklenmeyen ve hatta filmin baştan tekrar seyredilmesini gerektirecek final sahnesi ile sona eriyor. Nitekim bunları daha önce Seven ve The Game filmlerinde de yaşamıştık.

Bence kesinlikle seyredilmesi gereken bir film. Genelde bu tür filmlerden hoşlanmayanların dahi severek izledikleri ve herkesin farklı bir görüş ortaya koyduğu bir yapıt.

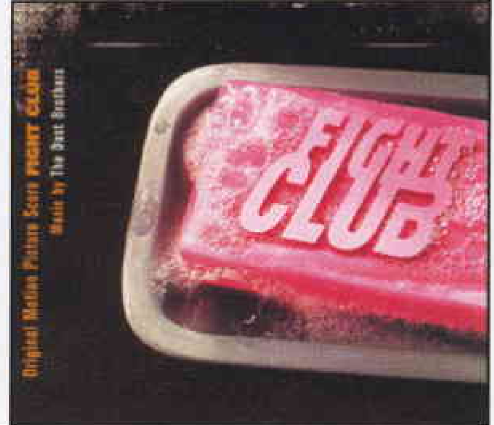
Seyredenler için not: Bence filmin en güzel sahnesi kahramanımızın patronun odasında kendi kendini dövmesiydi. Sizce?

Kadir Tuztaş



Fight Club Soundtrack

Kültür sayfasının hem film hem de albüm tanımı bölümlerinde Fight Club'a yer vermemizden bu filmi çok fazla beğendiğimiz fikrini çıkartabilirsiniz. Yanlış da olmaz: beğendik. Tamamen film üzerine kurulmuş olan Soundtrack albümünü dinlemeden önce, müziklerin aslında ne kadar etkileyici olduklarını fark edebilmek için filmin kesinlikle seyredilmesi gerekli. Filmdeki havayı tamamlayan ve belki de filmin bu kadar etkileyici olmasını sağlayan bu parçalar the Dust Brothers tarafından ortaya koyulmuşlar. Müzikal açıdan bakacak olursak Drum'n Bass, Techno ve bilgisayar kullanılarak hazırlanan ses ve vuruşlardan oluşan parçaların değişkenliği sayesinde sıkıcı ve tekdüze olmaktan ziyade karamsar, karmaşık ve hatta oldukça hareketli parçalar ortaya çıktığı söylenebilir. Eğer kendi içinizdeki mağarada bir gezintiye çıkacak ve yol göstericinizi arayacaksanız, bu albüm sizin bu yolculuğunuzda en iyi arkadaşınız ve hatta hızlandırıcı etken olacaktır. Son zamanlarda piyasaya çıkan, toplama olmayan ve kendi içinde mükemmel bir bütünlüğe sahip olan yegane Soundtrack albümü. Eğer siz de bir gece kuşuysanız, bu albümü yanınızdan eksik etmeyen.



Rage Against The Machine

The Battle Of Los Angeles

Ülkemizde pek de haketiği ilgiyi göremeyen Rage Against The Machine vokalde Zack De La Rocha, Bass'ta Y. Tim K., bateride Brad Wilk ve gitarda da Tom Morello'dan oluşuyor. Grubun şu an ki bulunduğu konumda Zack De La Rocha'nın kendine has vokali ve tabii ki Tom Morello'nun gitardan çıkardığı kendine has seslerin etkisi çok büyük. The Battle Of Los Angeles, ikinci albümleri Evil Empire'dan sonra uzun bir ara veren grubun üçüncü albümü ve bu sefer umarım Türkiye'de seslerini biraz daha fazla duyurabilecekler. Bu albümde kendilerine has soundlarını koruyan grup, hayranlarının bu kadar uzun süre beklemelerine deyecek bir albüm çıkarmış. Ama bu Sound'daki koruma özellikle belli parçalarda Evil Empire ile neredeyse aynı parçaların ortaya çıkmasına neden oluyormuş. Sonuçta Rock müzikte belli kalıplar içinde kalmadan, hayatlarına değişiklik katmak isteyenlerin rahatlıkla ve sıkılmadan dinleyebilecekleri oldukça gürültülü bir albüm TBOLA. Özellikle Zack De La Rocha ve To Morello'nun çıkardıkları sesler dinlenmeye değer.



The Korn

Issues

Korn daha önce Korn, Life Is Peachy ve Follow The Leader albümleri ile kendini ve müziğini piyasaya kabul ettirmiş sağlam bir grup. Her ne kadar daha sonrasında bir çok benzeri çıkmış olmasına rağmen hiçbiri Korn'un havasını yakalayamadı ve bu sayede grup tek başına "Heavy Rock" bayrağını taşıyor. Bu albümde standart Korn, yeni albümde yenilik bekleyen dinleyicilerini biraz hayal kırıklığına uğrattı. Ayrıca bu albümün "eh artık çıkarsak fena olmaz" şeklinde çıkmış havasına sahip olması da itici bir nokta. Issues albümünün Billboard listesine direkt olarak 1 numaradan girmesini Korn'un daha önce çıkardığı albümlere bağlamak mümkün. direkt 1 numara olarak nitelendirilebilecek bir parça mevcut değil. Ama herşeye rağmen bu albümde yüksek bir performans sergileyen Jonathan Davins'in hakkını yememek lazım. Issues'dan çıkan ilk klibin de yayınlanması ile beraber Korn dinleyicileri sanırım muradlarına ermiş olacaklardır. Saygılar!



"Orası" ve "Burası"...

Bazen, gerçeğin mi hayal, hayalin mi gerçek olduğu konusunda şüpheye mi düşüyorsunuz? Hiç aldırmayın, siz de bizdensiniz demektir...



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

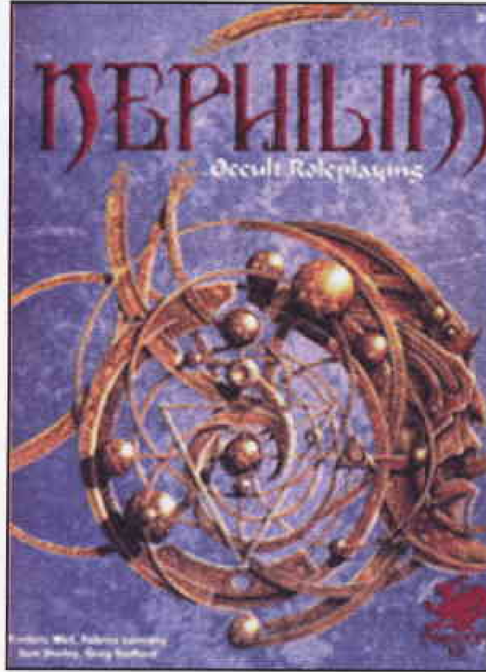
Bu aralar ne oynuyorlar?

Baldur's Gate

Starcraft: Broodwar

Faust

Günaydın... Klavyeye bakarken harflerin hepsinin her zaman aynı yerde durduklarını görmek ve her defasında yeni kombinasyonlarla bir iki saat sonra yazı adını alacak olanı oluşturmak ne komik. Madem belli bir sırayla basınca oluyor, sabah kalkınca klavye cinleri elimize doğru algoritmayı verseler, biz de sırayla hangilerine basmamız gerektiğini bilsek. Sonrada düşsever yazarları kovup çalışkan klavye cinlerini alsalar işe... Zaman kaygısı, yapılacak işler ve yağur tıptıplarının neden olduğu masum kurgularım beni işimden etse. Köşenin başlığındaki "fantezi" sözcüğü üzerime düşse, kafamı yarsa, acı aklımı başıma getirse... Cinler yok, yazı yok diye üzülsem; cinler yok, işim var diye sevinsem, sonra cinlerin yaşamına saygı duyup cinler var, ama kahvaltıları uzun sürdü herhalde, gelecek sefer burada olurlar deyip tekrar hangi tuştan sonra hangisinin geleceğini düşünmeye başlasam...



Burası...

FRP dünyasının alacakaranlığından söz etsek mi ? Hani şu ünlü "Düş ve gerçeğin sınırları nedir, ne kadarı abartılıdır, ne kadarı ölçülüdür, kendini bu denli kaptırmak gerekli mi ?" sorusu. Belki derin psikoanalitik incelemelerle yanıtlanabilecek bir soru, belki de biraz mantık yürütme ve basit tahminlerle açığa çıkabilecek yanıtları var. Gündelik hayatta ise bu düş-gerçek kayması iki şekilde karşımıza çıkıyor. İlki, dışarıdan bakan insanların oyuncuları (oyundan söz ettiklerinin bilincinde olan oyuncuları) yanlış anlamaları... Bunun örnekleri çoktur, biz de oyun öncesi ya da sonrasında sokakta heyecanlı tartışmalar yaparken ne durumlara düşmedik ki... Örneğin uzun zaman önce Gökhan, yarattığı savaşçının özgeçmişini Üsküdar vapur iskelesi kenarında anlatırken söylediği "15 yaşımdan beri amcamın yanındayım ve o zamandır dövüşüyor, kılıcımı kolumun bir parçası gibi kullanıyorum!" sözleriyle sakin sakin vapurunu beklemekte olan bir adamcağızın bizlere şaşkınlık ve tedirginlikle karışık bir bakış fırlatmasına neden olmuştu. Dönüş yolunda ise bindiğimiz takside dört arkadaş "O kafayı koparmaman gerektiğini sana söylemiştim!" gibi sözlerle oyunu değerlendiriyorduk. Taksi şoförünün dikiz aynasındaki bakışlarını görüp, içinde daha çok "oyun" sözcüğü geçen cümleler kurduğumu hatırlarım. Bunlar ortaçağ temelli bir oyunun sohbetleriydi ve aslında bir oyun olduğunun anlaşılması daha kolaydı. Oysa, çok bilinen bir örnektir, Fransa'da iki kafadar, bir kafede oyunda yaptıkları banka soygunu üzerinde konuşurken, garsonlardan biri anlatılanları duyup polisi arar, iş ancak karakolda açığa çıkar.



Bu tip bazı uç olaylar yaşansa da genel olarak çok tehlikeli bir durum sayılamaz. Bu konuda yapılacak tek şey FRP oynanan bir ortamda değilken sözlere biraz daha dikkat etmek. Yolda yürürken "O adamdan şu kadar çaldım, ardından öbürünün kolundan yaraladım!" gibi konuşmalara herkesin "Aaa, sizin de mi hırsız karakteriniz var ? Bizim de bir büyücü vardı, bir gün beraberce oyun oynayalım!" diye tepki vermesi beklenemez sanırım.

Orası...

İkinci durum ise biraz daha karışık. Yoğun bir şekilde çizgi-roman, FRP ve bilgisayar oyunları kültürü ile yetişen gençlerin, gitgide gerçekten koptuklarına, kendi düş dünyaları içinde daha rahat hareket edebildikleri için dış dünyaya çıkmamalarına ilişkin sorunlar var. Sorun mu, değil mi bu taraf da tartışmaya açık aslında. Ya da yine o ilk soruya bir dönüş : "Nereye dek normal, nerden sonrası sorun ?" (Mutlaka bir çizgi çekmek zorunda gibi! Efendim, çocuğunuzun CD ve çizgi romanlarını, FRP kitaplarını üst üste koyun, yedi buçuk metrenin altın-

da ise idealdir !!!).

"Öteki yaka"da işlerin daha kolay yürüdüğü gerçek. Karakterler, oyuncuların olmasını istedikleri gibidir. Pek çoğu, silik, ezik bir kişilik olmaktan çok en az bir konuda uzman, bileği bükülmez kimselerdir. Kahramandırlar, esnemezler, hapşırmazlar, asla çişleri gelmez. Acıktıklarında "Ben çantamdan bir



somun ekmek çıkarıp yiyorum." sözleriyle doyuverirler. Eğer oyuncu, zaten gündelik hayatta özgüven eksikliği, iletişim güçlüğü çeken biriyse yarattı dünyaya ve karakterlere daha sıkı bağlanmasından daha doğal bir durum olamaz. Anımsayanlar olacaktır, Tom Hanks'in gençlik dönemlerinde çevirdiği, bu konuyu anlatan bir film var : Bir FRP grubu daha gerçekçi olması için oyun mağaralarda ve kostümle oynamaya karar verirler, ancak grubun büyücüsü bir yerden sonra aklını yitirir. Filmin sonunda tamamen gerçeklikten kopmuştur ve arkadaşlarına kendi adları yerine oynadıkları karakterlerin adları ile seslenip bahçesinde tek başına vakit geçirmeye devam eder. Belki bunun için de çok aşırı bir örnek diyebilirsiniz. Ancak Avrupa ve Amerika'da "Ben ejderim" diye bağırıp çatıdan atlayan ve uçamayıp yere düşen çocuklar yüzünden FRP oyunlarına kimi yelerde pek sıcak bakılmadığı da bir gerçek. Örneğin Chaosium'un ünlü oyunu Nephilim'in (ki oyun bildiğimiz tarihin bir yalan olduğu, tarihteki önemli insanların tümünün, bedenlerine Atlantis'ten kalma yüce ruhlar girmiş insanlar olduğu üzerine kurulmuş ve oldukça tepki toplamıştı.) ilk sayfasını açtığınızda karşınıza tek bir cümle çıkar :

"Bu oyun gerçek değildir.",
İkinci sayfasında ise :
"Sen gerçeksin."

İki yakada gezinenler...

Uzaktan seyredenler de kimi zaman bu alacakaranlık duygusunu dile getirebiliyorlar. Dostlarımız da bize FRP'yi yeni öğrendiğimiz ve hemen hemen tek konuşma konumuzun FRP olduğu zamanlarda bize "Bak, kılıcın düşmüş!" diye takılıyorlardı, ama bir süre sonra FRP de diğer hobiler arasındaki lezzetli yerini aldı ve "hep konuşulmuş ve konuşulacak olan konu" olarak kalmadı. Eğer insanlar bundan söz etmekten zevk alıyorlarsa, bırakın alsınlar. Eğer daha sonra hayatlarında ilk sıraya koymak istedikleri FRP ise, bu da halledilebilir. Bugün yaşamlarını illüstratör, FRP tasarımcısı, senaryo ya da roman yazarı olarak kazanan, kıskandığımız insanlar var. Ancak Türkiye'de bugün bu işten para kazanabilecek insan sayısı yurt dışındaki kadar çok değil ve bir süre de olmayacak. Bilinmesi gereken bir nokta daha varsa, o da bu işle geçinen insanların her anlarını FRP'ye adamadıkları...

Bizler de ellerimizde düşten ışın kılıçlarıyla birbirimizle düello yaparken "Çocuk bunlar, büyümemişler!"e aldırmadan ne kadar eğleniyorsak, birlikte yüzdüğümüzde ya da yemek yaptığımızda da o kadar zevk alıyoruz. Oyunlardan kalkınca dostlarımızla, beraberce uyuyup düşlerimizde birbirimizi görmüşüz gibi bakışıyoruz. FRP oynarken uzaklara kaçtığımız doğru, ama pek çoğumuz yapamadıklarını yapmış olmanın ya da beraberce bir iş başarmış olmanın hazzıyla ve pek çok komik anıyla ayrılıyor oradan. Gündelik yaşama dinlenmiş, gülmüş, kimi zaman da dünyayı bile kurtarmış olarak döndüğümüz küçük tatillerimiz bunlar. Hem su faturaları yatırıp, hem de masal dinlemekten hoşlananların küçük tatilleri...

Tatillere gidip dönemeyenler olabilir mi? Oyuncuların kendi yarattıkları karakterler bir gün onları ele geçirebilir mi? Bu soruya, başka bir soruyla yanıt vermek isterim. Nephilim'in üçüncü sayfasında yer alan Mevlana Celaleddin Rumi'nin sorusuyla kapatmak güzel:

**"Neyzenin nefesi,
Neye mi aittir ?"**

Gökhan ve Batu, aslında yapışık siyam ikizleridir. Telif ücretleriyle ameliyat olup ayrılmayı düşlemektedirler.

Yeniden Başlamak

Işıkları karartın, köşenin anlatıcısı geldi ve söyleyeceği şeyler var...



Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos
Gabriel Knight 3
Omikron

Aslında bunca zamandır hayat ve oyunları hakkında hiçbir şey yazmadıktan sonra bu "ikinci" başlangıcı nasıl yapacağımı, hangi uzun ve sıkıcı cümleleri kurmak üzere olduğumu bilmiyorum ama sanırım en yerinde ve insancıl olanı öncelikle herkese bir "merhaba" demek...

Bundan böyle şu acayip fotoğrafımla ve yazılarımla bu civarlarda olacağım. Kendime oyunların görünen yanlarıyla değil sırlarıyla ilgilenen yandaşlar arayacağım aranızdan. Oyun gezerken önceden konmuş kurallardan olabildiğince uzak durmaya çalışacağız, kendi bakışımızı fark etmek adına. Nasıl mı yani? Bilmem, şimdilik iyi bir örnek bulamadım ama nasılsa göreceğiz.

Başlamak

Level'ın Oyun-Gezer sayfaları açılışını Urban Chaos'la yapıyor sevgili okuyucular. Son haliyle beni büyülemese de geçen yıl henüz yapım aşamasındayken tanıştığımdan beri hem ismine hem de geliştiricilerine karşı duyduğum özel meraktan dolayı bu oyunla yakından ilgilenmek ihtiyacı içindeyim, izninizle. Urban Chaos'un işaret ettiği tarih 2000 yılı. Yıllarca öncesinden fark edilmesi gereken bir gerçeği, 2000'li yılların hiç de fütüristik zamanlar olmadığı gerçeğini bu oyunda da pek kabullenebilmiş değil insanoğlu. Gerçi bilim-kurgu dünyası 2000'den umudunu keseli uzun zaman oluyor ama insanların yetmeyen bir dünyadan kaçıp diğer yıldızlara alış-verişe gittiği 2010 yılı ütopyalarıyla karşılaşmak hala mümkün. İşte bu oyunda da her şey 31 Aralık 1999 gecesi saat 23:59'u gösterdiğinde başlıyor, Nostradamus'un 2000 yılı için uygun gördüğü kıyamet kehanetine bağlı olarak da devam ediyor. Oyunda üçte ikisini suçluların, üçte birini de masum insanlarla polislerin oluşturduğu kaotik ve büyük bir şehirde 24 saat mesai yapan ve asla rüşvet almayan bir polisi oynuyoruz. Tamam, bu polis bir kadın ve oyun da bir aksiyon oyunu ama bu Urban Chaos'u kesinlikle bir Tomb Raider klonu yapmıyor. Hatta Tomb Raider'la kıyaslanması bile doğru bir yaklaşım olmaz. Dolayısıyla bu nokta üzerinde daha fazla durmayalım bence.

Son yirmi yıldır büyük bir şehirde yaşayan herkesin öngörebileceği bir şey aslında kaos. Yaşadığınız şehre bir bakın; sokaklarına, yalnızlaşan parklarına, bir zamanlar arabaların aktığı ama artık genellikle durduğu caddelerine, perdeleri giderek kalınlaşan evlerinin içine, alış-veriş mekanlarına, girilmesi tehlikeli ve yasak olan inşaat alanlarına, köprülerine ve tabii tüm bu alanları dolduran insanlarına. Günün birinde bizim de Urban Chaos'un kahraman polisi D'arci'ye ihtiyaç duymamız kaçınılmaz görünüyor. Gerçek hayatta olmasa da oyunda şehirdeki kaosun şiddetini kendiniz ayarlayabileceksiniz, çünkü yasa sizsiniz. Suçlulara istediğiniz gibi davranma hakkına sahipsiniz, tutuklayabilir, öldürebilir ya da temiz bir sopa çektikten sonra serbest bırakıp "hadi bakalım, seni bir daha buralarda görmeyeyim" diyerek hata yapabilirsiniz.

Esinlenmek

D'arci iyi eğitim almış ve söylediklerinizi anlayacak kadar zeki bir polis, ama bildikleriyle yetinmiyor ve sizin kontrolünüzde bulunduğu süre içinde de fırsat buldukça yeteneklerini geliştiriyor. Kapalı mekanlarda bulunma fobisi var (polis merkezi dışında hiçbir kapalı mekana giremiyor) ama buna karşılık yükseklikle ilgili hiçbir korkusu yok. Hatta vaktinin büyük bölümünü çatıdan çatıya uçarak geçiriyor. Suçlulara ateş etmeden önce mutlaka uyarı yapıyor ama daha ses dalgaları adamın kulağına ulaşmadan silahını ateşlediği için bunun sadece "yargısız infaz" suçlamalarına maruz kalınmamak için alınan küçük bir önlem olduğunu söyleyebiliriz.

Bölümler ilerledikçe sizin işiniz de giderek güçleşecek. Başlangıçta, kendilerine Wildcats diyen ve sokak üniformaları içinde hepsi birbirine benzeyen bir grup çete üyesini durdurmaya çalışırken, bir süre sonra Matrix'den fırlamış gibi görünen ve alt edilmeleri diğerlerine göre çok daha zor olan takım elbiselilerle uğraşmanız gerekecek. Muhtemelen oyunun sonunda hiyerarşik sıralama gereği daha da zorlu rakipleriniz olacak ama ben henüz oralara gelmedim.

Urban Chaos'un suçluları polislerine göre çok daha örgütlü. Birlikte saldırmak, gerektiğinde birbirlerini korumak gibi yetenekleri var ama D'arci kan ter içinde oradan oraya koşarken diğer polisler ya hiç ortada görünmüyor ya da siz gözü önünde çatışmaya girseniz bile sokak başlarını tutma görevini ihmal etmemek için olaya ilgisiz kalmayı yeğliyorlar. Arada sırada yardıma geldiklerinde de yanlışlıkla sizi vurabiliyorlar. Dolayısıyla hiç bulaşmamalarını tercih ediyorsunuz siz de.

Günün birinde kaotik bir şehirde kahraman bir polis olmak isteyenler ya da benim gibi kaotik şehirlere merakı olanlar için iyi bir oyun Urban Chaos. Daha iyi bir kaotik şehir örneği içinse eski bir film önerebilirim size; Metropolis.



Serpil Ulutürk, kendini kentin kaosunda kaybetmiş bir sonbahar yaprağıdır...

Niçin Oyun?

Elinizde tuttuğunuz nesnenin bir dergi olduğunun farkında mısınız? Yoksa tüm bunlar bir oyun mu?



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Urban Chaos

Unreal Tournament

Swat 3

Bir ütopyada yaşıyoruz. Yüzlerce yıl önce insanların ancak hayal edebildiği bir ütopya. Uçan dev kuşlara binip, minicik aletlerle kıtalar arası muhabbet ediyoruz. Tek bir parmak hareketimizle dünyayı cehenneme çeviren silahlarımız var. Her akşam renkli kutuların içinde ki ışık saçan adamları izleyip eğleniyor, bulutlara ulaşan kuleler inşa ediyoruz. Başkalarına ait bir ütopyada yaşıyoruz.

Hayallerde yaşıyoruz. Bizden daha yaratıcı ve yetenekli insanların hayallerin de geziyoruz her gün. Onların seçtiği karakterlere bürünüp onların verdiği görevleri yerine getiriyoruz. Onlar bize evler, şehirler, dünyalar tasarlıyor biz de bu belirsiz evrenin sokaklarında koşturup duruyoruz. Cesuruz, hiç korkmuyoruz. Birileri bize bir oyun hazırlıyor biz de oynuyoruz. Her seferinde başka bir yeni dünya da doğuyoruz. Büyük bir iştahla rolümüzün en iyisi olmak için bir birimizle yarışıyoruz.

Siz ve biz bir oyun oynuyoruz. Bu oyunun ismi "editör ve okuyucu". Biz yazdığımızı sanıyoruz siz de okuduğunuzu. Ama aslında büyük bir oyun oynuyoruz. Kuralları konmamış ve hakemi daima okuyucu olan bir oyun. Hiç biriniz LEVEL'ı okumuyor. Hepiniz LEVEL ile bu oyunu oynuyor.



Oyun?

Oyunumuzun şöyle gelişiyor. Okuyucular önce isteklerini belirliyor. Editörler de kendi aralarında ne söyleseler okuyucunun daha çok hoşuna gideceğini, hangi sözün daha güzel olduğunu ve kimin neyi söylemesi gerektiğini karalaştırıyor. İlk hamleyi editörler yapıyor. İkinci hamle ise okuyucunun. Okuyucu söylenen sözleri yargılıyor. Hayranlık yaratan, ilgi çeken yürek sızlatan sözler editörlerin hanesine artı puan olarak yazılıyor. En çok puan alan editörler puanlarına göre hayran kazanıp mutlu oluyor. Bu hayranlar sürekli olarak editörleriyle muhabbet etmek zorunda. İkinci hamle sırası okuyucunun. Okuyucular toplu-ca bayılacakları ve göz ardı edecekleri oyunları seçiyor. Bayıldıkları oyunları yüceltmek için Internet kafeleri doldurup bu oyunları oynuyor, o oyunlarla ilgili sürekli mektup yazıyorlar. Eğer dergi yüceltilen bu oyunlardan az bahsederse bu okuyucunun hanesi için artı bir puan. Muhtemelen okuyucu oyunu editörden çok daha iyi oynamaktadır. Eğer dergi bu oyununun üzerine giderse hem editöre hem de okuyucuya artı puan yazılıyor. Okuyucunun göz ardı ettiği oyunu editörde göz ardı eder beğenmezse kimse puan kazanmıyor. Eğer bu oyunu Editör çok sever ve üzerine sürekli giderse hamle sırası okuyucuya geçiyor. Okuyucunun tepkisi editörü takip etmek olursa editörün hanesine 3 puan yazılıyor. Eğer okuyucu oyundan halen haz etmiyorsa editör 5 puan kaybeder. Daha sonra editör her fırsatta bu oyundan bahseder ve sonunda ilgi toplamayı başarırsa "ilk ben beğendim" deyip 10 puan alıyor. Oyuna ilgi hiç olmazsa editör 5 puan daha kaybeder. Okuyucu diğer okuyucuların bayıldığı halde oynamadığı her oyun için bir puan kaybedip her fırsatta oynamadığı bu oyunu kötülerse 3 puan kazanıyor. Oyun uzayıp gidiyor. Her ay yenileniyor.

Oyun her yerde

Oyun sadece dergi ile okuru arasında da sürmüyor. Daha büyük oyunlar oyuncuların arasında dönüyor. En güçlümüz, en çok kazanan, en iyi bilen, her şeyden anlayan ve hep kazanan kim? Yine kim yenilip aşağılanacak? Bugün şamar oğlanlığına aday kimse yok mu? O zaman asıl oğlan seçsin kahramanını.

Oyun her yerde. Patron ile çalışan, anne ile çocuk, satıcı ile müşteri... Herkes her yerde birbirine oynuyor. Herkes kendi rolünü oynuyor. İşine gelen rolden role zıplıyor. Role'un playing'i gerçek yaşamda çok farklı anlamlara geliyor. Neyse ki kimsede bütün kuralları koyma kudreti yok ve kuralları daha çok yaşam koyuyor. Yani hepimizin kazanma şansı var; az ya da çok.

Çıkış?

Oynamamak mümkün mü? Kendin olmak. Ben olmak. İçinden geçenle, bildiğinle, inandığınla yaptığının aynı olması mümkün mü? Sanmam. En azından tam olarak gerçekleşmesi. Çünkü oynamamak kazanmayı istememekten geliyor. Ve bizler gözlerimizi kazanma hırsına bürümüş şekilde yaşadığımız yanılgısında yuvarlanıp duruyoruz.

Ama bizim bir şansımız var. İkimizin. Çünkü gerçekte birbirimize üstünlük sağlamamız, bir birimizden kar elde etmemiz mümkün değil. Editörle okurun tek derdi kazanma çabasına alışmışlık Varsın bu sefer editörle okur oynamasın. Oyunlarımız ekrandaki yansıma olarak kalsın. Ne ben size hoş görünmeye çalışayım ne de siz beni yargılayın. Derdiniz beğenmek ve veya beğenmemek olmasın, inanmak veya inanmamak. İlişkimizi yazmak ve okumak üzerine kuralım. Eski ve uzak bir dostla hesapsızca yazışmak gibi. Siz beni bende sizi okuyayım ve cevaplaşalım. Çıkışımız bu olsun... cevaplaşmak. Ya da cevabı aramak...

Tuğbek Ölek, kuşkuları ve karmaşaları içinde, şaşkın küçük bir oyuncudur...



Yeni Oyunlar ve Yalnız Bir Kahraman

Belki çoğumuz farkında değiliz veya fazla üzerinde durmuyoruz, ama bir bilgisayar oyun dergisinin ilk okunan kısmı, yeniliklerden bahsedilen "haberler" bölümüdür.



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Gorky 17
Sim Theme Park
Quake 3

Yerli veya yabancı herhangi bir oyun dergisini eline alıp da, heyecan içinde haberler sayfasını okumayan bir oyun severle tanışmadım henüz.

Bir oyuncunun sahip olduğu en belirgin özellik olan zengin hayal dünyası, oyunseverleri ister istemez, bugüne kadar görmedikleri, oynamadıkları kadar mükemmel, gerçekçi, etkileyici bir oyunla tanışmak hayali ile yaşatmaz mı?



Haberler Ve Beklenen Oyunlar

Eğer dikkatinizi çektiyse biz de haberler sayfaları ile çıkması beklenilen oyunlar bölümünü oldukça geliştirdik. Neden bu kadar



fazla önem verdiğimizi hiç oturup aramızda konuşmadık ama bugün düşününce bu sayfaların neden bu kadar geliştiklerini, küçücük bir kutucuk olan beklenen oyunların nasıl olup da bir sayfa kaplamaya başladığını daha iyi anlayabiliyoruz.

Hepimizin içindeki çılgın oyunseverin, hergün kafamıza yağan onlarca heyecan verici haber karşısında yerinde duramayışını bize benzeyen oyunseverlerle paylaşmamız gerekiyordu. Çünkü Soldier of Fortune, Duke Nukem Forever, Star Lancer, Imperium Galactica 2 gibi devrim yaratıcı oyunların sayısının ve haberlerinin her geçen gün daha fazlalaşması bizleri mutlu ediyor. Her sabah uyanırken, o gün Virtual başlıkların ve eldivenlerin fiyatlarında şok indirimler yaşanacağı ve bütün firmaların bu hayal ötesi aletleri destekleyici oyunlar çıkartacağını hayal eden biz oyun severler, hayallerimize her gün biraz daha fazla yaklaştığımızı ama hayallerimizin de her gün biraz daha fazla büyüdüğünü hissediyoruz.

Wolfenstein 3D'den Quake III'e

8 yıl önce Wolfstein 3D'yi oynarken, bugünkü Quake III'ün hayallerini kurduğumuzu hatırlatmak isterim size. Ve o eski günlerde Wolfstein 3D'yi oynayıp da ID software'e tapanların, bundan böyle ID Software'in çıkardığı bütün oyunları satın alacaklarına yemin billah edenlerin, bugün piyasadaki SWAT 3'ün, Rogue Spear'ın kıskacından kendilerini kurtaramayıp Quake 3'e göz atmaya



bile fırsat bulamadıklarını düşünürsek, hayallerimizin büyük bir ivmeyle gerçek olduğunu ama hayal dünyamızın da, daha büyük bir hızla genişleyip yeni beklentiler içine girdiğini kabul etmemiz gerekir. Çok şükür ki bu aslında hepimiz için sevindirici bir durumdur. En azından, hayallerimizin hızla gerçek olduğunu görüyoruz. Bir de, sadece hayal ettiğimizi ama o hayallere asla ulaşamadığımızı düşünsenize. Oyun dünyasının on sene önce olduğu yerde saydığını, Civilization'ı, Quake serisini, Tom Clancy'nin Rainbow Six'ini, Half Life'ı, X-Com'u asla oynamadığımızı bir düşünsenize. Close Combat serisinin hiç yapılmadığını, o etkileyici oyundaki küçük askercıklerin, düşman ateşini gördükleri anda kendilerini yere atıp sürüne sürüne ve panikten bağıra bağıra siper aradıklarını hiç göremediğimizi zihninizde canlandırmaya çalışın.

Pole Position'ı Bilir Misiniz?

Hala, Atari konsollarından kalma sinir bozucu Frogger'ı veya dünyanın gelmiş geçmiş en büyük zaman öldürücü oyunu, efsanevi, sevgili Pacman'i oynayıp, biz önde hayaletler arkada, ekrandaki küçük noktacıkları yemeye çalışarak günlerimizi geçirdiğimizi düşünün. Korkunç değil mi? Ama paniğe gerek yok. Oyun dünyası, bizim gibi hayal dünyası zengin insanlar sayesinde her geçen gün daha inanılmaz gelişmelere şahit oluyor. Heyecanla, haberler sayfalarını takip etmeye devam edelim çünkü daha göreceğimiz çok şey var.

Bir Fani Başkaldırır!

Ne yazık ki, geçen ayki romantik yazımdan sonra, bu ay fazla konuşmama izin verilmedi. Sevgili okuyucularım da, yardımcı olmak için Sinan'ı mektup yağmuruna tutmadığı için, doğru bildiğini konuşmaktan çekinmeyen bir yazarın daha sesi kısıldı çok konuşulmasını sevmeyen ve çevresindeki bayanların etkisinde kalanlarca...

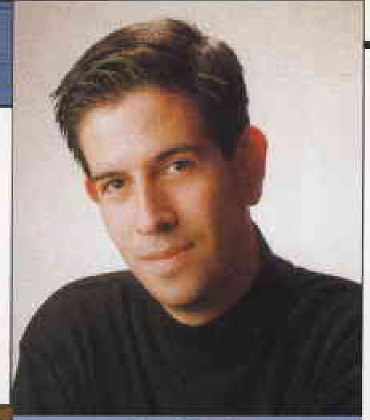
Ama yine de bir kaç son cümleyi sarfetmeye gücüm var ki onu da, sizi sevdiğiniz şeylerden, oyunlardan, hayallerden, yaratıcılığınızdan, duygularınızı dışa vurmaktan uzaklaştırıp robotlaştırmaya çalışacak herkese, tüm baskılara karşı direnmenizi ve yılmamanızı salık vermekle harcamaktan çekinmeyeceğim.

Cem Şancı, editörlükten kazandığı bütün paraları feminizm yanlısı kuruluşlara bağışlamaktadır.



İnsanın doğasını ne değiştirebilir?

Bu ay, alıştığınız yazılarımdan farklı birşeyler karalamak istedim bu satırlara. Zülfiyare dokunup, sağa sola taş atmayacağım bu kez.



Sinan Akkol

Bu aralar ne oynuyor?

Hayat adlı tuhaf oyunu oynamaya çalışıyor. Kurallarını da baştan yazmayı çok ciddi biçimde düşünüyor.

Çok şaşıracaksınız, belki küçük dilinizi yutacaksınız, ama bir oyundan bahsetmek istiyorum size. Beni derinden etkileyen, uzun zamandan beri oyunlara karşı içimde sönen bazı şeyleri yeniden canlandıran bir oyundan. Anlayan için bir oyundan çok daha fazlasını ifade eden bir oyundan. Planescape Torment'ten...



Acının Çektiği Ruhlar...

Tabii oyunun teknik detayından, grafiklerinin mükemmelliğinden bahsedecek değilim burada. İnceleyen kişi bunu fazlasıyla yaptı yazısında. Benim bahsetmek istediğim, oyundaki epik hikayenin işlenişi. Açılış demosunu seyrettiğiniz andan itibaren, daha önce oynadığınız bir başka oyuna benzemediğini farkedeceksiniz Torment'in. Ve birkaç saat sonra çok önemli birşeyi farkedeceksiniz: Bu oyun sandığınız gibi bir Baldur's Gate devamı değil. Bir kere savaşların önemi çok az. Ama bunun eksikliğini zerre kadar hissetmeyeceksiniz, çünkü oyun tamamen text üzerine kurulmuş. Evet, yanlış okumadınız. Torment'in bütün yükünü karakterlerle yaptığınız konuşmalar, oyunun özünü oluşturan kimlik bilmecesinin minik parçaları olan sağdan soldan dinleyeceğiniz hikayeler oluşturuyor.

Ve Geçmişin Tüm Acısını Çeken Bir Ruh

"Ben bu piyasada çook eskiyim" diye ortalıkta dolaşmaktan çok hoşlanan bazı insanların sevdiği text adventure'lardan çok az hoşlanmış birisi olarak, Planescape'te denenen bu ağır "yazım" riskini aldığı için Black Isle'ı tebrik etmek gerekiyor. Gerçek anlamda "yeni bir dünya" yaratmak, çok zor bir iştir. Biliyorum, Planescape zaten beyinlerde yer etmiş bir fantezi dünyası, ama oyundaki kişiler ve mekanlardan oluşan dünyadan bahsediyorum. Karşılaştığınız hemen herkesin size anlatacağı bir hikayesi var, iyi veya kötü, doğru veya yanlış. Ve oyunda sizin haricinizde iki yüze yakın karakter olduğunu düşünürseniz, bu oyunun anlatımı için nasıl emek sarfedildiğini az çok anlayabilirsiniz. Fallout'taki komikliklere Torment'te raslamanız mümkün değil. Çok ağır bir gidişatı var. Birçok insanın bu oyundan text içinde boğulduklarını bahane ederek vazgeçtiklerini gördüm. Ama bende bu tam tersi bir etkiye yol açtı. Hayatımda ilk defa, ilk defa bir oyundan, iyi yazılmış bir kitabı okumaktan aldığım zevki almayı başardım. Herkesle konuşmak, etrafımda benden habersiz yürüyüp giden dünyayı anlamak istedim. Ve bazı durumlarda bu "okuma hırsı" öyle boyutlara vardı ki, girdiğim bir tavernadan 3-4 saat çıkamadığım oldu.

Uzun lafın kısası, Planescape Torment, bilgisayar oyunlarına duyduğum saygıyı ve artık sekizinci sanat olarak kabul edilmesi gerektiğine olan inancımı pekiştirdi. Sevinmeliyim...



Üçüncü Dilek

Karanlık çökeli saatler oluyordu. Kimsenin girmeye cesaret edemediği boş, belki de unutulmuş bir arka sokakta buldu kendini. Perişan kıyafeti, haftalardır kesilmediği belli olan sakalları ve vücudunu saran maske halini almış is, ter ve kan bileşimiyle, tam bir sokak serserisi gibi göründüğünü biliyor, ama aslında öyle olmadığını zihninin en derin çukurlarında hissediyordu. Kim olduğunu anımsayamıyordu. Kirli yüzünün altından çaresizlikle sağa sola bakan gözleri, bir cevap arar gibiydi. Karanlık sokağın tek çıkışına baktı. Yeniden kalabalığın arasına karışmak istemiyordu. İnsanların arasında, bu boş sokakta olduğundan daha yalnız hissediyordu kendisini. Birden, arkasından birisi seslendi...

"Üçüncü dileğini söylemeyecek misin?"

Şaşırmıştı. Çıkmaz sokakta nereden de belirmişti bu yaşlı kadın? Cam gibi parlayan gözlerine bakarak;

"Ne demek istiyorsunuz? Sizi tanımıyorum. Kim olduğumu bile bilmiyorum. Daha önce herhangi birşey dilediğimi de..."

Yaşlı cadı, yarısı olmayan, simsiyah dişlerini göstererek sırıttı.

"Çünkü çocuğum, ikinci dileğin, birincisini dilememiş olmak ve herşeyin ilk haline dönmesiydi. O yüzden ne beni, ne de olanları hatırlamıyorsun"

Kafası karışan adam, acınacak bir sesle şunları söyledi;

"Ama artık dayanamıyorum, kim olduğumu bilmeden yaşamak delirtecek beni! Bana aslında kim olduğumu göster cadı! Gerçeği bilmek istiyorum."

Gözlerinde acıma, ümitsizlik ve öfkeyle karışık bir ifade belirdi cadının. Tuhaf birkaç kelime söyledi, elleri havada belli belirsiz iki işaret çizdi. Arkasını dönüp geldiği karanlığın içinde kaybolurken, kendi kendine;

"Tuhaf" dedi *"İlk dileğin de buydu..."*

Sinan Akkol, sağa sola sataşmaktan arta kalan zamanını editörleri ölesiye çalıştırmakla değerlendiriyor.

POSTA KUTUSU



Ellerimi açıp, boşluğa karşı haykırdım. Ağladım, martılarla konuştum. Ama hiçbir şey değişmedi. Hata bende değil, dünyada olmalıydı. Sonuçta kararımı verdim: ben değişmeyeceksem, dünyayı değiştirecektim.

Öf be! Ortalığı boş bulan Maddog neler yapmış benim yokluğumda, iki aydır Şubat sayısı için çalışırken ne ölmediğim kalmış, ne elbise askısı olmadığım. Ama duuur, ben yapacağımı bilirim ona, şimdilik kafasına çaktığım onaltılık odunla idare etsin, dahası gelecek. Gelecek dedim de, bu ay da sizden gelen mektup ve mail karmaşası içinde boğuldum. Ama sonunda karaya çıktığımda bakın elimde neler vardı.

Kısacık Sorular!

Selam

Derginizi almaya Temmuz 98'de, bilgisayarımı aldıktan hemen sonra başladım. Ama bir süre önce fiyatınızın biraz fazla artması nedeniyle derginizi almayı bırakmıştım.Ama belli oyunların dışında oyun dünyasıyla bir ilgim kalmadığı için derginizi bu ay yeniden almak zorunda kaldım. Ama derginiz hala çok güzel kutlarım sizi. Ben yokken çok şey değişmiş galiba.

Neyse, gelelim sorulara:

1. Benim PII233, 64MbRAM, 5GB HD, 4Mb Atı 3DRage Pro, 32x CDRom vs. özelliklerine sahip bir bilgisayarım var. Bunu Upgrade etsem mi? Edersem bana maliyeti ne olur?

2. Bana en popüler oyunlardan bir Top10 yaparmısınız?

3. CD'lerinizde MP3 verseniz nasıl olur?

4. Editörlerin lakablarını açıklayabilir misiniz?

Şimdilik bu kadar. Size ilk defa cesaretimi toplayarak yazıyorum yayınlarsanız çok memnun olurum.

Ufuk Şafak
tellizurna@hotmail.com

LEVEL Hmm. Demek bir süre aramızdan ayrıldın. Ama ne demişler, tilkinin dönüp dolaşıp geleceği yer kürkçü dükkanı. Neyse, gerçekten gerekmedikçe hiçbir zaman fiyatımızı arttırmayı düşünmedik. Ama bu aykı değişiklikleri sen de görüyorsun. Giriş yazımda da belirttim, neredeyse yüzde kırka varan miktarda sayfa sayısı artışı, üçüncü bir CD ve daha birçok ek maliyete karşın, bütün imkanlarımızı kullanarak sadece yüzde yirmibeşlik bir fiyat artışı yaptık. Buna "fiyat artışı" demeye bile dilim varmıyor, daha çok, bizim açlıktan ölmememiz için yaptığımız bir fiyat düzeltmesi demek daha doğru olur.

Neyse, gelelim cevaplarına (Allah aşkına, sizlere böyle aynı kalıpta sorular sormayı kim öğretti? Ben mezun olduktan sonra Türkçe müfredatına "LEVEL Dergisine Nasıl Mektup Yazılır?" adlı yeni bir konu mu eklendi yoksa?)

1. Hmm, sistemine şöyle bir baktım da, acilen değişmesi gereken iki parça olarak ekran kartını ve işlemcini gördüm. Ama bu tür teknik ve donanımla ilgili sorularınız için az geride eşşek kadar Teknik Servis köşesi, upgrade alternatifleri için de Donanım Pazarı bölümlerimiz var. Bundan sonra oraya başvurun. Tuğbek de "sana her gün yüzlercesi gelirken, niye bana mail gelmiyor, niye mektup yok, bühüüeee!" diye ağlamasın. Dayanamıyorum artık!

Tabii sen mektubunu Ocak ayında yazdığından, cevabını burada vermek zorundayım. Bana soracak olursan, işlemcinden önce ekran kartını değiştir. Eğer yeni Ge-Force 256 işlemcili ekran kartlarından birisini alırsan, merkezi işlemcinin üzerindeki yük de azalacaktır. Bunun sana maliyetinin biraz tuzlu olduğu kesin. Yaklaşık 320 doları gözden çıkartman gerekiyor. Ama oyun oynamaktan gerçekten hoşlanıyorsan, buna katlanmalısın. Güle sevdalı olan, dikeni de çıplak elle tutabilmelidir.

2. Hay Allahım ya, ne kadar göreceli adamsın sen öyle! Kime göre, neye göre popüler? Eğer okuyucularımızın verdiği oylara göre belirlenen En İyi 10 listesine bakacak olursan, hala bir sene öncesinin Half Life, Need for Speed gibi oyunların popüler olduğunu görebilirsin. Bana göre popüler olanları soracak olursan, her konuda olduğu gibi, bilgisayar oyunları konusunda da yeniliklere kapalı, bağnaz olan bu ülkede hiçbir zaman En İyi 10 Oyun listesine giremeyecek, ama o listeyi aylardır işgal eden bütün oyunlardan binlerce kat daha iyi ve "sanat eseri" sıfatına yakışır olan Planescape Torment, Omikron, Homeworld, Nocturne, Rogue Spear ve Unreal Tournament'ı sayarım sana. Bu arada yeri gelmişken, artık Türkiye'deki hakiki "bilgisayar oyuncuları"nın uyanma vaktinin geldiğine inanıyorum. Bu ülkedeki herşeye olduğu gibi oyunlara da at gözlüğüyle bakıp, yıllarca tek bir oyuna tapınanların da uyanıp, etraflarındaki çeşitliliğin ve alternatif zenginliğin farkına varmalarını ümit ediyorum. Yanlış anlamayın, ben de Half Life'ı iki kere bitirmiş, Fifa 2000'i saatlerce oynayıp karşıma çıkan herkesi devirmişimdir (arada bizimkilere de taş attım ama, hadi bakalım). Ama aylarca, yıllarca tek bir oyuna çakılıp kalmak, daha da abartıp En İyi 10 listesi gibi güncel ve popüler oyunların yer alması gereken bir listeye dört yıl öncesinin Diablo, iki yıl öncesinin Fifa 98'i için oy atmanın çok saçma olduğunu artık anlayın lütfen. "Bütün zamanların En İyi 10 oyunu" diye ayrı bir köşemiz olduğunda OK, istediğiniz kadar eski olan bir oyuna, istediğiniz kadar oy atın, ama şunu da kabul edin Diablo, Fifa 98, Quake 2, Heroes 2 vs. gibi yıllarca öncesinin oyunlarının En İyi 10 listesine girmek gibi bir şansı yok. Artık uyanın ve yeni oyunlara da bir şans vermeye başlayın. Hazır uyanmışken, yeni düşünce biçimlerine de kapılarınızı açın ve çevrenizde olan biteni daha net görmeye çalışın. Nasıl uyutulduğunuzu ve sömürüldüğünüzü algılamaya çalışın.

Bu arada, "bir oyun tavsiyesi sorusuna verilmiş en uzun cevap" ödülümü isterim.

3. Diğer dergilere bakıp bunu istediğinin farkındayım. Ama şunu bilmen gerekiyor, bir MP3'ü tamamen verebilmek için, o parçanın telif hakkını yüklüce bir para ödeyip satın almak gereklidir. Bir sürü MP3'ü alıp CD'ye tıkıştırmayı biz de biliriz, ama Level doğru bildiği yolda ilerleyen ve prensiplerinden şaşmayan bir dergi olarak ayakta tutuyoruz. Bu prensiplerden birisi de "Diğer dergilerin yaptığı hatalara düşüp kolaya kaçmamak, ve asla haksız kazanç sağlamamak". Tam bir MP3'ü CD'de vermek Telif Hakları Kanuna aykırıdır. Diğer dergilerin yaptığı kanuni yönden, hırsızlık kapsamına girmektedir. Biz ise



şimdiye kadar sizlere verdiğimiz oyunlar için onbinlerce dolara varan telif ücretini, oyun üreticisine ödedik. İnsanların kolayca haksız kazanç elde edebildiği, hak sahiplerinin ise kolay madur edilebildiği bu tür konularda daha duyarlı olmamız gerektiğine inanıyorum.

4. Sana kısaca bir yanıt vermem gerekiyor: Hayır! Heheh, nicklerimizi dergiyi düzenli alan birisi kolayca çözecektir zaten. Ama şu sıra açıklamayı düşünmüyoruz, her hakkı mahfuzdur. Bu arada tekrar hatırlatıyorum. Level yazarları olarak Chat'e girmekten hoşlanmamakta, hatta nefret etmekteyiz. Bu nedenle, Chat ortamında biz olduğunu iddia eden birisiyle karşılaşırsanız, yaptıkları abuk subuk hareketler yüzünden üzülmeyin. Hepsi de yalancı nick hırsızlarıdır. Aynı şekilde, hiçbir IRC server'da Official bir Level odası yoktur, ve bulunan bütün Level odaları Fan'larımıza aittir. Bunları söyledim, çünkü bazı okuyucularımızdan chatte karşılaştıkları editörlerimizin onlarla ilgilenmediğinden şikayet ettiği mailler aldım.

Kendine iyi bak Ufuk, ve uzun cevaplarım için de kusura bakma. "Aylık içini dökme cevapları" bu ay sana patladı.

Web Çıkmazı

Merhaba,

Derginizin oyun açıklamaları ve strateji ustası bölümlerini çok dikkatli okuyorum.Oyun almadan önce derginizde o oyunla ilgili yazıyı okurum. Lafı fazla uzanmadan soruma geçiyorum:

1. Tomb Raider 4'ün tam çözümünü verecek misiniz?

2. Web sayfanızı ne zaman yenileyeceksiniz?

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim!

İsimsiz,
e-mail yoluyla

LEVEL Mailini yemek arasında mı yazdın? Yazarken seni kılıçlı atlılar mı kovalıyordu? Aldığım en kısa maillerden birisiydi de, sorayım dedim.

1. Unnecessary question, please try later!

2. A very painful question that hits the mark! Try to answer logically, but little chance! Ohm, sevgili isimsiz, tam yerinden girdin konuya. Aslında, hepinizin bildiği gibi, web sitemizle ilgilenmememizin bir tek sebebi var: Zaman. Artık öyle bir duruma geldik ki, 24 saat hiçbir işimize yetmiyor. Özellikle Şubat sayısındaki değişimin hazırlığı ve sırtımıza yüklediği birçok yeni işle uğraşırken, doğruyu söylemek gerekirse, web sitemizi de boşlamış değiliz. Efendim? Tam tersini söyleyeceğimi mi zannetmiştiniz? Çok yanıldınız, işte bizim farkımız burada. "Ama ne yapalım, elimizde yeterli kaynak yok" diye ağlayıp sızlananların aksine, biz elimizdeki her kaynağı en son damlasına kadar sizler için kullanıyoruz. Web sitemizi de profesyonel bir web tasarımcısı ve aynı zamanda da editorumuz olan Kağan'ın on parmağında on marifet olan ellerine emanet ettik. Hazır olduğuna inandığımızda açacağız, ama bu, içeriğinin tatmin edici olduğuna tamamen inandığımız zaman olacak.

Daha uzun maillerini, adınla birlikte bekliyorum isimsiz okuyucum.

Umutsuz Bekleyiş

Herkese Merhaba,

Bütün Level Çalışanları! Size sormak istiyorum! Acaba Türkiye'deki bilgisayarların çoğu P200 veya P266 olduğu sürece bu bilgisayar oyuncuları hangi 3D grafik hızlandırıcı gerektiren oyun oynayabilir ki?!Anneler ve babalar! Bize P700'ler, Ge-Force 256'lar, DVD-Rom'lar alın (biraz fazla attım galiba!). Neyse. "Az eleştiri, çok soru" (keh!keh!) :)

1. The Sims ne gibi bir makinada çalışacak?

2. Grim Fandango 2 veya Monkey Island 4 çıkacak mı?? (Adventure hastasıyım da!)

3. Acaba Dark Forces 3 veya Jedi Knight'ın yenisiyle ilgili bir haber varmı??

4. Fallout 3 geliyor mu? Gelmiyorsa gelmiyor mu??

5. Makinam P166 MMX, 32 MB Ram, 2 Hızlı CD-Rom sürücü, 1MB ekran, kartı (VAUVV!). Acaba NFS5: Motor City bu makinada çalışır mı??

Bütün Level ailesine başarılar diliyorum. Kısaca güle güle!

Özgür "M.Calavera" Yıldız
E-mail yoluyla

LEVEL 1. Henüz piyasaya çıkmamış bir oyun olduğundan bir fikir yürütmem zor. Ama altın makasın yanında duran altın kürem bana, Sims'in minimum P266, 64 MB Ram isteyeceğini ve 3D kart olmadan da çalışabileceğini söylüyor. Eğer yanılıyorsa, suç bende değil.

2. Adventure hastası olmanın ne kadar kötü bir şey olduğunu bilirim. Yapabileceğin hiçbirşey yoktur, piyasaya çıkan iyi kötü bütün adventureları oynamak zorunda kalırsın, çünkü her Allah'ın günü yirmi Real Time Strateji, bir o kadar Shooter gelirken, üç ayda bir adventure gelirse şanslısındır. Ve o gelen de insanın hevesini kursağında bırakır, çünkü diğer oyunların aksine, adventure oyunlarını bir kere bitirdikten sonra, tekrar oynamanın bir anlamı yoktur. Oyun sana verebileceği herşeyi vermiştir çünkü. Bu yüzden adventure oyunlarına "tek atımlık tabanca" da denir. Ama şanslısın, son zamanlarda piyasada adventure bolluğu yaşanıyor. Bir Faust, bir Amerzone, ve de Gabriel Knight 3 bulunmaz inciler. Hepsi de harcadığın zamana değecektir.



Evim, güzel evim. Allahım, bir oyunda bile evimi derli toplu tutamayacak mıyım ben?!

Evet, bu kısa sorunun cevabını bu kadar uzatmamdan da anlamışsındır, sana duymak istemediğin kötü haberi vermemek için kendimi kasıyorum. Ama kaçınılmaz son, eninde sonunda seni bulacak, sen en iyisi gerçeği benden duy: Hayır, maalesef ne Monkey Island 4, ne de Grim Fandango 2 çıkmayacak. Hatta, Lucas Arts'ın sitesine girersen şu an üzerinde çalıştıkları tek bir oyun bile olmadığını göreceksin. Lucas cephesinde neler oluyor bilemiyorum, Episode 1 rezaletinden sonra acaba topu attılar mı diye düşünmedim değil.

3. Bu iki oyun da Lucas Arts'ın himayesinde olduğundan, sana derim ki bkz. cevap iki, ikinci paragraf.

4. Hayır gelmiyor! Gelmese de gelmeyecek, gelse de gelmeyecek, çünkü gelse gelirdi şu zamana kadar, öyle değil mi? Beni delirtmek için sözleştiğinizin farkındayım, ama sözünüze bu kadar sıkı bağlı kalmanıza gerek yok yani. Neyse. Fallout 3 hakkında aylar önce bir fısıltı duymuştum. Yeni bir grafik motoruna sahip olacak, daha ileri bir tarihte geçecek, ve ilk iki oyundan çok daha "epik" bir hikayeyi konu alacak deniyordu. Ama, elimizde ne kesin detaylar, ne de bir resim var henüz. Bekleyip göreceğiz.

5. NFS: Motor City o makinada.... zor çalışır. Hatta çalışmaz. Evet evet, çalışmaz. Dur sen sormadan ben söyleyeyim, o makinada Need For Speed: Jaguar Evolution da çalışmaz.

Hadi bakalım Özgür, sana upgrade yolları gözüküyor. Babana benim yolladığımı söyle, yardımcı olur.

İşte dörtgözle beklediğimiz yeni NFS'lerden ilki. Sadece Internet üzerinde oynanabildiğini söylesem ne derdiniz acaba?



Tersane? Kale?

Sevgili LEVEL çalışanları ,

Derginizle ilk olarak 99 Şubat sayınızı alarak tanıştım ve o sayıyı okuyunca aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olsa bile Level okumaya karar vaedim.

Neyse işi uzatmayıp sadede gelelim. İşte sorularım:

1. Resident Evil 3 ne zaman PC için çıkacak?

2. Alabileceğim en iyi ve fiyatı fazla olmayan 3dfx çeşitlerini sayar mısınız?

3. Die By Sword gibi berbat bir oyuna nasıl tam puan verirsiniz?

4. Verdiğiniz (18 yaşından küçüklerin duymaması gereken sözler)

Die By Sword, ekran ayarlarımı bozdu.

5. Myth 3'ün yapılma ihtimali var mı?

6. Blood 2'de toplam kaç tane silah var?

7. Prince of Persia 3D, 4 Mb Ekran kartında çalışır mı?

8. Clans'ın tam çözümünü verebilir misiniz?

9. Sizce en iyi Anti Virus sistemi nedir?

Ya olduğun gibi görün,
Ya da göründüğün gibi ol.
Yiğit Kocagöz,
e-mail yoluyla

LEVEL Kendine hakim ol dostum! Son zamanlarda çok fazla tarih dersine maruz kalmışsın, şimdi o elindeki kitabı yavaşça yere bırak, eveet, derin derin üç kere nefes al. Daha iyi hissediyorsun kendini, öyle değil mi? Bir ara dergiye uğra da şu kale, tersane işini konuşalım. Level varken kim, nereyi zaptediyormuş anlayamadım da.

1. Capcom şimdiye kadar Resident Evil 3'ün PC versiyonu hakkında en ufak bir bilgi bile sızdırmadığına göre, en azından 2001 baharına kadar bekleyeceğiz gibi görünüyor.

2. 3Dfx derken, herkesin düştüğü hataya senin de düştüğünü ve genel olarak 3D kartlardan bahsettiğini varsayıyorum ve seni Donanım bölüme davet ediyorum. Nazikçe.

3. Veririz, çünkü Die by the Sword aldığı puanı sonuna kadar hakeden bir oyundu. Zamanında çıkmış en iyi aksiyon oyun olan DBTS'ün kontrol mekanizması türünün ilk örneğiydi. Bir insanın kol hareketlerini birebir simule edilmişti. Özellikle, kılıç kullandığınız bir oyunda bunun çok önemli bir detay olduğuna inanıyorum. Ayrıca grafikleri Tomb Raider'dan daha güzeldi (birincisinden), Tomb Raider'dan çok daha heyecanlıydı, ondan daha mantıklıydı (kaplan, yarasa, tavşan öldürmüyorduk en azından), daha zordu, daha çevikti ve cebren ve hileyle oyuncuları daha az sömürüyordu. Bu kadar sebep yeter mi?

4. Böyle bir şeyin olması, bilinen evren sınırları içinde mümkün değil. DBTS'e özellikle gıcık olduğundan, başına gelen her kötü olayı ona yüklemeye çalışıyorsun. Bak sakin ol diyorum, o elindeki kül tablasını yavaşça yere bırak, derin derin nefes al. Nasıl, rahatladın değil mi?

5. Nasıl desem bilemiyorum. Önce o elindeki 45'lik plağı yere bırak, sonra konuşalım. Bungie, şu an piyasayı yıkacak iki ayrı oyun üzerinde çalışıyor. Manga tarzı bir aksiyon-dövüş oyunu olan Oni ve büyük ihtimalle piyasayı dümdüz edecek (ve bizim çok yakında İlk Bakış sayfasına konu edeceğimiz) olan Halo. Bu ikisinden kalan vakitte Myth 3 ile uğraşabilecekleri pek söylenemez, ama bu, hiç olmayacak demek değil.



Bungie'nin şu sıralar üzerinde çalıştığı Halo, oyun piyasasını hallaç pamuğu gibi atacak. Şu grafiklere baksanıza!

6. Toplam kırk tane silah olduğu rivayet ediliyor. Ama Blood gibi bir efsanenin ardından gelen özürlü Blood 2'den öylesine iğrendik, öylesine nefret ettik ki hiçbirimiz bu oyuna zamanımızdan bir saniye daha fazla harcamak istemedik ve CD'yi yakıp Sultanahmet Köftecisine gittik. Acıkmıştık.

7. Teoride mi? Elbette çalışır. Pratikte? Çalışmaması için bir düzine sebep sayabilirdim, tabii işlemcini ve bellek miktarını yazmış olsaydın.

8. Hayır. Zaten farketmişsindir, Clans'ı incelemedik bile, çünkü Clans iğrenç bir oyun ve Level'da o oyuna bir sayfa bile ayırmayı midemiz kaldırmaz. Sana da tavsiye, piyasaya yağmur gibi mükemmel oyun yağarken o hilkat garibesini bırak. Eğer Diablo'ya benzeyen bir oyun istiyorsan, sana Darkstone'u tavsiye ederim. Bu arada, beni daha fazla sinirlendirmeden o Buda heykelini yavaşça yere bırak. İstersen derin derin nefes almaya bilirsin.

9. Bence "en iyi virüs sistemi" diye bir şey yoktur. Ne kadar korunursan korun (fesat olmayın!) eninde sonunda sistemine virüs girer. Bence "en iyi virüs koruma sistemi bileşimi vardır" ve bu da sistemde sürekli çalışan bir Anti Viral Tookit, her açılışta sistemi tarayan bir Norton Anti Virus System ve düzenli olarak senin çalıştıracağın F-Prot'tur. Abarttığımı düşünenler, 26 Mayıs'ı hatırlasın ve aylarca önceden CIH konusundaki uyarımıza kulak verip, CD'mizde bulunan koruma programlarını kuran Level okurlarının hiçbirinin bu virüsten etkilenmediğini düşünsün. Üstüste birkaç kez hem de.

Sierra'nın Makus Talihi

İyi seneler

Bir yılı, hatta bin yılı daha bitirdik. Bütün bilinçli kullanıcıların ortak dileği bu yeni yılın kopya oyun üreticilerinden kurtulma yılı olması. Bu dilekten sonra sorularıma ve eleştirme geçmek istiyom. Aslında birkaç tane de önerim vardı fakat siz Şubat'ta bir yenilenme içine girince önerilerimi erteledim.

1. Ersan Games'in Türkiye piyasasına girmesiyle bizim ve de özellikle sizin kopya oyunlara karşı savşımızda güçlü bir orduya sahip olduk. Benim esas merak ettiğim bu orduya hangi oyun yapımcılarının asker göndereceği. Bu oyun firmaları içinde Sierra olup olmayacağı eğer olursa Pharaoh adlı askerini gönderecek mi?

2. Sizin gibi büyük bir dergi Internet sitesine neden gereken önemi vermiyor? Aralık sayınızda Internet sitesinin Ocak ayında hazır olacağını söylediniz fakat siteniz hala hazır değil. Neden?

3. Woodruff adlı oyunda Virtual Trip'te ikinci kattaki asansöre binmem lazım fakat asansörün kapısında Dude diye biri kafasını uzatmış ve ona bişey yapamadığım gibi asansöre de binemiyorum. Ben nerede yanlış yaptım ki böyle birşey oldu?

4. Bir de, mektuplarda "sizi şu kadar aydır alıyorum" diye yazıyorlar. Bu sizin için önemli mi?

5. Oyun üreticileri oyunu tamamen bitirince kopyacılar kopyalamasın diye oyunun içine Secu-Rom diye bir koruma koyuyorlarmış. Bunu duyan kopyacıların paçaları tutuşmuş, oyun firmaları niye bu koruma programını beta sürümlerine de koymuyorlar. Koyarlarsa kopyacıların paçalarında başlayan yangın onların tamamen kül olmalarına neden olmaz mı?

6. Direct3D, OpenGL, 3Dfx. Bunların arasındaki farklar ne?

7. Tam sürüm oyun vermeye devam edin çünkü bu sizinle rakiplerinizin, daha doğrusu size rakip olmaya çalışanların arasındaki farkı daha da açıyor ve size yeni okurlar kazadırıyor.

8. Donanım Pazarı güzel bir olay fakat tanıttığınız parçaların fiyatlarını yazmayı unutmayın.

Hepinizin milenyumunu kutlar, başarınızın devamını dilerim.

Emre PİŞKİN
Siirt

LEVEL Keşke eleştirilerini ertelemeseydin Emre, çünkü sizin yapı-

cı eleştirilerinize her zaman ihtiyacımız var. Çünkü bu sayıda gördüğün bütün yenilikler, sizlerden gelen eleştirilerin, bizim gördüğümüz eksikliklerle birleştirilip büyük özverilerle bir ay içinde dergiye uygulanmış hali.

1. Ersan Games, şu an bilgisayar oyunları piyasasında adı saygıyla anılan firmaların büyük bir bölümünün Türkiye içindeki dağıtım haklarını elinde tutuyor. Interplay, Activision, ID, Eidos bunlardan sadece birkaçı. Ama maalesef, Sierra ve Blizzard bu orduya dahil değil. Zannediyorum bu iki dev firmanın distribütörlük hakları da çok yakında bir firma tarafından alınacak, ama kim tarafından, şimdilik bilemiyorum. İnşallah Diablo 2 çıkmadan önce bunu başarırlar da Crack'li Diablo 2'nin gazabına uğramayız.



Birileri akıl edip Blizzard'ın Türkiye distribütörlüğünü almazsa, Diablo 2'yi de Crack'li veya Beta olarak oynamamız gerekecek!

2. Ne diyeyim ki? Yukarıdaki mektuplardan birinde cevap verdim. Ama dergideki değişim tamamlandığına göre sırada Internet sitemiz var. Bekleyin ve görün!

3. Asansöre binebilmek için, oraya kadar tam çözümde belirttiğimiz bütün adımları harfiyen yerine getirmiş olman gerekiyor. Çünkü Woodruff biraz nazlı bir oyun olduğundan, herşeyi kitabına uygun yapmazsan ilerlemene izin vermiyor.

4. Hayır, hem de hiç önemli değil. Yeri gelmişken, "siz şöyle süpersiniz", "şöyle iyisiniz", "şu kadar asırdır eksiksiz alıyorum, evet ben bir yaşayan ölüyüm" ve "bu size 346. mektubum, ama hiçbirini yayınlamadınız, sizi lanetliyorum!" gibi ibareler de bir mektup ve maillin dergide yayınlanmasına zırnık kadar etkide bulunmuyor. Şimdi sizinle basit bir matematik hesabı yapalım. Dergiye her ay sayısı bine yaklaşan sayıda mail-mektup ve fax geliyor. Posta Kutusuna ayrılan beş sayfada ise taş çatlasa on tane mektubun cevabına yer var. Bu da demek oluyor ki 1000-10 = 990 kişinin mail-mektup ve faksının yayınlanma şansı yok. Yani sizden ricam, mektubunuz dergide yayınlanmadı diye bize sitem dolu yeni mektuplar atmayın, hiçbir işe yaramaz! Kösele gibi oldu vicdanlarımız.

5. Secu-Rom'u Beta versiyonlarına koyabilirler aslında, ama bu mantıksız olur. Çünkü Beta kopyaları, oyun son haline getirilmeden bir önceki aşamada test edilmesi için Beta-Tester'lara ve ön inceleme amaçlı olarak dergilere dağıtılır. Haliyle bu insanların da güvenilir olduğuna inanılır, ama tabii bir sepet elmanın içinde çürük birkaç tane daima bulunur. Bu çürük elmalar Beta'ları bir şekilde korsan kopyaları üretenlere sızdırır, onlar da sizlerin oynadığı eksik Beta'ları hazırlar. Aslında, artık Secu-Rom teknolojisi de bir işe yaramamaya başladı, çünkü bu teknolojiyi kendilerine meydan okuma olarak gören Hacker'lar, her oyunun içindeki Secu-Rom korumasını aşan Crack dosyalarını da oyun CD'sine dahil etmeye başladılar. Oyunu çalıştırmak için bu Crack dosyasını orijinal EXE dosyasının üzerine kopyaladığında, oyunun orijinal yapısını bozduğundan, oyunu oynadığın sırada her türlü kilitlenme, çakılma sorunuyla karşılaşmaya da hazır olman gerekiyor.

6. Bu üçü, 3D ekran kartları ile oyun arasındaki bilgi transferini sağlayan protokollere verilen isimdir. Diğer bir isimleri de API'dir. Direct3D, DirectX'in içine dahil olan Microsoft'un API'si, Open_GL, Silicon Graphics'in geliştirdiği ve Quake motorlu oyunlar için iD Software'in lisansladığı API'dir. 3Dfx ise bir API değil, Glide API'sini kullanan 3D kartları üreten firmadır.

7. Elbette öyle. CD verdiğimiz için daha düne kadar bize küfür edenlerin halini görüyoruz!

8. Sanıyorum bu sayfaya gelirken, Donanım Pazarı'na şöyle bir uğramışsındır. Ne düşünüyorsun?

Stres Topu?

Sıkıntıdan patladığımız bu günlerde(nedenini bilmiyorum) bilgisayar oyunları tek kurtuluş gibi gözüküyor. Belki bu tehlikeli dünyada yapabileceklerinizin sınırlı olmadığı tek şey. Sözün kısası bilgisayar oynayıp stresimizi atabiliyoruz.

Dergi hakkında bazı eleştirilerim var. Derginizi bir sene önce almıştım. O zamanlar seksen sayfaydınız. Bütün okuyucular 100 sayfa olmanızı istediler (ben de dahil), oldunuz. Mayıs 1999'da Online bölümünü eklediniz. Daha sonra birçok yenilikler. Eve ilk bilgisayar geldiği zaman oyun dergisi olarak sizi almıştım. Hala alıyorum. Verdiğiniz oyunlar hem kaliteli hem güzel. Yalnız sizden bir RTS vermenizi istiyorum eğer mümkün olursa. Bir de Level CD'sindeki shareware'leri arttırabilir misiniz? Ayrıca Şubat ayında bir deprem yaratacağınızı bilerek önlemimi aldım.

Şimdi bazı sorularım var. Aman kızmayın. Sınav yapmıyorum.

1. Benim bilgisayarım şöyle Intel 333A Celeron, BX anakart, S3 Trio 4MB ekran kartı, 16-bit ses kartı, 36 Hızlı CD-ROM. 3D kartım yok. Bu sistem beni daha ne kadar götürür? Nasıl upgrade yapmalıyım? İşlemcim daha ne kadar gider?

2. www.fifa2000.net gibi NBA'in de bir sitesi var mı? Varsa adresi nedir?

3. Bu sene artık bir yıl. Sence 29 Şubat'ta çok büyük şeyler olur mu?

4. Ultimate Soccer Manager'ı biliyormusunuz? Eski bir oyun olduğunu biliyorum fakat bilgisayar aldığımdan beri sıkılmadan oynadığım tek menejerlik oyunu. Menejerlik oyunu seven arkadaşlarıma tavsiye ederim.

5. Woodtruff'un tam çözümünü verdiniz. Bir adamın heykeli var ya, orada adamın heykelinin içinden taş balığı aldıktan sonra Slammers End diye bir yerden söz etmişsiniz, buraya nasıl gidilir? Ben bulamadım, söyleyin çıldırmak üzereyim. Biliyorum bu sadece bir bilgisayar oyunu fakat o oyunu bitirmek istiyorum.

6. Bu aralar sevdiğiniz şarkılar hangileri?(bunu cevaplamasan da olur)

Biraz uzun oldu. Bu mektubu ister yayınlayın, ister yayınlamayın, ister kırpın.

Bütün LEVEL çalışanlarına selamımı iletiyorum.

Vızvız Arı Freeman (Hatırladınız mı Half-Life'lı geceleri?), e-mail yoluyla

LEVEL Her zaman derim, değişim, doğru yönde oldukça, yapılmalıdır. Bu zamana kadar yaptıklarımızı takdir etmişsin, Şubat ayındaki değişikliklere ne diyeceğini merak ediyorum.

1. Herşeyden önce, bellek miktarını yazmamışsın. Sistemine bakarak, 32 MB belleğe sahip olabileceğini düşündüm, eğer bu doğruysa, hemen 128 MB Ram edinmeye bak. İkinci olarak da ekran kartını yeni nesil bir ekran kartıyla değiştir. Üçüncü olarak da, sevgili okuyucular, donanım sorularınızı bundan sonra Donanım bölümüne gönderin lütfen.

2. Malesef, hayır. En azından benim bildiğim bir tane yok.

3. Olabilir. Bu tür özel günlere ayarlanmış virüsler olduğunu çok yakında gördük (bakınız Çernobil). Ama siz önleminizi alıp, sisteminize anti virüs programını kurduktan sonra, korkacak hiçbir şey yok.

4. Teşekkür ederim (Ben niye ediyorum? Menejerlik oyunlarını sevmem ki!)

5. Slammer's End'e, şehrin ikinci katına geldiğin odadan gidebilirsin. Hapishanenin bulunduğu ekran.

6. Cevaplamıyorum (nedenini bilen bilir, bilmeyenlere laf düşmez).



Anadolu ve Kopya Oyunlar

Herkese Merhaba,

Biz 23 ve 16 yaşlarında, PSX hastası iki kardeşiz. Bu mektubu yazmamızın sebebi 1 hafta önce ele geçirdiğimiz ve sabahlara kadar başından kalkamadığımız "Parasite Eve 2" adlı oyun. Japoncamız kıt, sözlük stoğumuz yetersiz olduğundan oyunun bir yerini çözemiyoruz. (Bu noktada oyunda takıldığınız yeri uzuuun uzun anlatmışsınız, doğal olarak kırpıyorum – BLX).

Şu ana kadar elimizde 120 CD'lik bir arşiv oluştu, fakat bunların tamamı kopya. Emeğe ve alın terine gösterdiğiniz saygıya teşekkür ediyoruz, fakat bıracık da Anadolu'daki ketlerdeki kopya oyun yarasına parmak bassanız diyoruz. Çünkü İstanbul-Ankara-İzmir gibi büyük metropoller dışında orijinal oyun bulmak (hele hele PSX için) çölde kutup ayısı bulmaktan farksız. Bulsak bile sayısı üçü beşi geçmiyor. Fiyatı ise olayın tuzu biberi; neredeyse 10 kopya oyun parası... Sizden, devletimizden, girişimci insanlardan yardım bekliyoruz. Çünkü biliyoruz ki her aldığımız kopya oyunla biraz daha canavarlaşan bir düzeni besliyoruz ve bu hiç de hoşumuza gitmiyor.

Bilgisayarı sallayan Rainbow Six, Dune 2000 oyunları benim için tam bir hayal kırıklığı oldu. Arkasından gelen "007 – Tomorrow Never Diese o kadar reklama rağmen tamamen şişirme bir Syphon Filter kopyası çıktı. Şimdi gördüğüm kadarıyla (Videogames – Gamezone sitelerinde) Half Life PSX'a geliyormuş. Acaba o da şişirme bir oyun mu olacak diye meraktayım.

Indiana Jones ve Urban Chaos'un PSX versiyonu olacak mı? Lütfen biraz bilgi.

Artık PSX'de de Mouse var, acaba "Commandos" PSX 'e gelecek mi? Hasretle bekliyoruz.

Aynı zevk ve heyecanları yaşayan insanların tutkusu haline geldini. Sayfa sayınız, fiyatınız ne olursa olsun Subat 2000 sayınızı merakla bekliyoruz. Siz hazırmıssınız.... Biz dünden hazırız! Seviyenizi, kültürünüzü, başarınızı kaybetmemeniz dileğiyle. Yenilik göbek adınız olsun! Yeni binyıl tüm oyunseverlere mutluluk ve kaliteli orijinal oyunlar getirsin. Sizi seviyoruz.

Mevlana Şehri Konya'dan
Mustafa ve Emre

LEVEL Açıkçası, mektubunuzu okurken kendimi çok iyi hissettim. Bu sıralar yüklendiğimiz ağır sorumlulukların arasında bizi anlayan bir avuç okurumuzun olduğunu hatırlatmanız çok iyi geldi, özellikle gecenin şu saatinde (kaç gündür uyumadığımı söylemiyeyim isterseniz, dudağınız uçukiar).

Parasite Eve 2'yi henüz incelemedik. Bunun sebebi, çok gerekmedikçe, Japon kopyalarına dergide yer vermek istemememiz.Ama, bu yönde çok istek gelirse, ve Avrupa versiyonunun gelişi gecikirse, tam çözümüyle birlikte Parasite Eve 2'ye yer vereceğiz.

Kopya oyunlar meselesi hepimizin başını ağrıtıyor. Henüz üç büyük şehirde bile tam anlamıyla dağıtım meselesi çözülmüş değil. Bizim düşüncemiz, 2000 sonuna kadar İstanbul içindeki orijinal oyun bulunamaması meselesi kesinlikle çözülmüş olacak. Ve ondan sonra, sizlerden de yeterli destek gelirse, sıra Anadolu'daki oyuncuların sorunlarına gelecek. Evet, bütün bunların biraz yavaş ve geç olduğunun farkındayım. Ama bu ülkedeki herşey öyle değil mi zaten?

Tomorrow Never Dies çok da kötü bir oyun değildi be. Syphon Filter'la karşılaştırınca biraz sönük kalıyor, doğru. Ama kendi içinde hoş bir oyun. Klasik değil, ama hoş. Dune 2000 hakkında yorum yapmıyorum, PC versiyonunu da yerden yere vurmuştuk zaten.

Indiana Jones da, Urban Chaos da PSX için hazırlanacak, ama bu 2000'in ortalarını bulacak. Aslında Indy için o kadar emin değilim, Lucas'ın son halini gördükten sonra hiç çıkmaya da bilir diye düşünüyorum, ama ümit işte. Commandos'u ise unutun. Sadece Mouse o oyun için yeterli değil. Klavye olmadan bir adım bile ilerlemeniz mümkün değil.

Şubat sayısını biz de merakla bekliyoruz. Bakalım geceler boyu sabahlamamıza değmiş mi, matbaa her zamanki saçmalıklarından birini daha yapmış mı, renkler bizim seçtiğimiz gibi mi, yeni dizaynı beğendiniz mi, CD'ler nasıl olmuş? Daha Ocak'ın 18'i ve ben meraktan kuduruyom!

Ve bu ay içinde yüzlerce mektup, yılbaşı ve bayram tebriği gönderen sevgili okuyucularımız. Hepiniz sağolun ve mektup göndermeye devam edin. Unutmayın ki sizlerin desteği olmadan, Level bugün noktaya gelemezdi.

Bu aylık da dükkanın kepenklerini indiriyoruz. Güneş arkamdaki pencereden günün ilk ışıklarını yolluyor. Yanımdaki masalarda silah arkadaşlarım, hepsi rehavetin yumuşak kollarına bırakmışlar kendini. Beni de çağırıyor tatlı uyku. Ve son noktayı koyarken şöyle demek geliyor içimden:

Çok da ciddiye almamak gerek Hayat'ı...

Biz olmadan da, akıp gidiyor nasıl olsa...

Sinan Akkol

Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları
Piyalepaşa Bulvası
Zincirlikuyu Caddesi 231/3
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya
mektup@level.com.tr

Level Editörlerine Ulaşmak için

Sinan Akkol
sakkol@level.com.tr

Berker Güngör
gberker@level.com.tr

Cem Şancı
cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu
gokhab@level.com.tr

Batu Hergünsel
batuher@level.com.tr

Emin Barış
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünaldı
kunaldi@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez
ozand@level.com.tr

Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

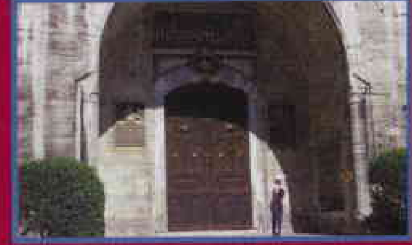
Eser Güven
eser@level.com.tr

Gelecek Sayı

TAM SÜRÜM OYUN

Byzantine: Sırlar Labirenti

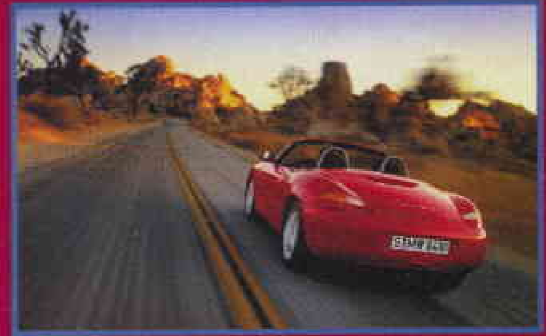
İstanbul'daki ölümcül kovalamaca devam ediyor. Emre'nin katili, Türkiye'nin düşmanı tarihi eser kaçakçısı kim? Öğrenmek istiyorsanız, Byzantine: Sırlar Labirenti'nin Mart sayımızdaki devamını sakın kaçırmayın.



KAPAK KONUSU

Need for Speed'in geleceği...

Her yıl ufak tefek değişikliklerle yeniden piyasaya sürülen bir oyunu kayıtsız şartsız neden satın alırız? Sanıyorum hiçbir zaman bilemeyeceğiz. Electronic Arts'ın Need for Speed serisinden bahsediyoruz. Dört yıldır hep aynı yolda ilerleyen seri, yol ayrımına geliyor. 2000 yılı içinde Need for Speed ismini taşıyan bir değil, iki değil, tam üç ayrı oyun göreceğiz. Ünlü seri bir üst vitese geçecebilecek mi, yoksa dişlileri dağıtacak mı... Mart sayımızdaki yazımızda hep birlikte göreceğiz



İncelemeler

- Ultima Ascension
- Battlezone 2
- USAF
- Urban Chaos
- Atlantis 2
- Crusaders of M& M

VEE,

Editörlerimize bu ay da uyku yok!

24 sayfa tam çözüm!

Byzantine: Sırlar Labirenti 2. Bölüm

Dracula: Resurrection

Final Fantasy 8

Gran Turismo 2

Tomb Raider: The Last Revelation 2. Bölüm

Planescape: Torment